ASCII

サターンCD-ROMマガジン

TECH SATURN

テックサターン

1997・2

定価 980円

「天外魔境 第四の黙示録」
©1997 HUDSON SOFT
1989,1997 RED

特集 "セガサターン3年目の本気"

鈴木裕に聞く『VF3』サターン移植へのカギ

注目RPG『グランディア』驚愕のポリゴン技術

ほか『D-XHIRD』『ネットワークRPG』『BASIC for SEGASATURN』など'97年の気になるキーワードを徹底分析

必見 AM2研『スカッドレース』SE録音風景ムービー

必聴 広井王子が語る天外魔境&サクラ大戦の㊙トーク

大興奮の体験版&デモ版ラインナップ

人気RPGの第1章を超ボリュームで収録

『天外魔境 第四の黙示録』

制限時間ナシ！ インカステージ2をたっぷり遊べる

『トゥームレイダース』

ナインティナインのふたりが使用可能！

『ファンキーヘッドボクサーズ』

『ROOM MATE～井上涼子～』『クォヴァディス2』『m～君を伝えて～』

SEGASATURN
PlayStation
またか。一億総ハマリン。
ズープ™
Zoop™ and ©1996 Viacom International Inc. All Rights Reserved.
Original Game Concept ©Hookstone Ltd. Patent Pending.
VIACOM NEWMEDIA
Hookstone
四方八方責め、ズルズルパズル新登場。
四方からジワジワ攻めてくるカラフルキュートな敵をビームで打ち、中央エリアを守れ！ 同じ色の一列を全滅させて高得点をかせぐもよし、地道にピコピコ打つもよし。いずれにしろ99ものレベル設定があるから、女の子からプロのパズラーまで燃え上がることうけあい。シューティング要素を盛り込んだ3D新感覚パズルゲーム「ズープ」、新登場。
プレイステーション 好評発売中 定価4,800円(税抜)
セガサターン 好評発売中 定価4,800円(税抜)
"PS"マークおよび"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
MEDIAQUEST
株式会社 メディアクエスト
東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03(3494)7817
インターネットホームページアドレス ▶ http://www.mediaquestjapan.com

TECH SATURN 1997/2月号

CONTENTS

CD-ROMの中身を徹底解剖
6 **TECH SATURN CD-ROM番組表**

ニュースにも果敢に挑戦
10 **TECH SATURN NEWS NETWORK**

体験版もCD-ROMに収録
12 **今月の1本『トゥームレイダース』**

'97年サターン4つのキーワードとは?
22 **特集『セガサターン3年目の本気』**

ジャンル豊富にお届けするぜ
32 **体験版ソフトのすべてがわかる10ページ**
『天外魔境 第四の黙示録』
『ファンキーヘッドボクサーズ』
『ルームメイト』
『クォヴァディス2』
『m ～君を伝えて～』

ひとり1ページ、入魂のゲーム紹介
42 **2次元格闘倶楽部(ばんだ～な林担当)**
43 **爆弾月報(田川ラメ夫担当)**
44 **ときめき巨乳パラダイス(内田幸二担当)**
45 **ネルフ諜報部極秘報告書(ガンツ及川担当)**

絶好調"極竜社長"スペシャル
46 **フロンティア通信**

HMDで興奮倍増
47 **まわりはど～なの?**

内田&水田が語らせてもらいます
48 **ソフトインプレッション**
『アースワームジム2』
『機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー』

ときメモグッズ花盛り
50 **栗山のゲーム絵日記**

年の始めはゲームで決まり
52 **テック編集部ゲームだより**

サターンについていろんな人のいろんな意見よ
53 **Various Essay**
「いのまたむつみ」「雨宮慶太」「吉松孝博」
「葉山宏治」「吉崎観音」「神代 創」「近藤るるる」
「菅 浩江」「広井王子」「ひさの瑠珈」

緊急特別さよなら近藤企画
58 **フグ食ってGO!**

行けるトコまで行く
60 **サターン友の会**

読者と編集部を結ぶカオスゲート
62 **超絶 土星通信**

鉛筆で塗る、優しくかつていねいに……
68 **TECH SATURN アンケートの書き方**

ビジュアル詰め詰めの新作ページ
69 **サターン新作Express**

ギリギリ間に合ったッス
76 **超・新作情報**

気になるソフトをチェックしてね
78 **新作ソフトスケジュール**

好評だったりする
79 **END SECTOR&CDジャケット**

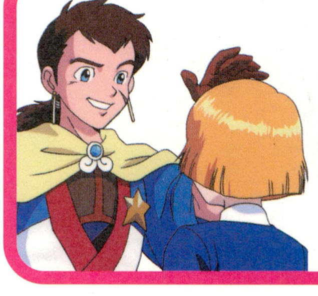
テック サターン 2月号
1997年2月1日発行 発行所/株式会社アスキー 編集/テック編集部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話/03-5351-8362 ファクス/03-5351-8255

TECH SATURN MAGAZINE ©1997 by ASCII CORPORATION
本誌記事の無断転載を禁じます。法律で定められた場合を除き、本誌からのコピーを禁じます。

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●CD-ROM Disk COPYRIGHT © by ASCII Corporation.
このTECH SATURNに添付しているCD-ROMは、著作権法上の保護を受けています。
CD-ROMに収録されているプログラムの一部あるいは全部について承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。なおCD-ROMに収録されたプログラムに関してのご質問は、すべて(株)アスキーTECH編集部までお願いいたします。
TECH編集部質問電話(☎03-5351-8243祝祭日を除く月曜日から金曜日までの午後2時から午後5時まで)にて対応いたしますので、体験版、またデモ版制作元メーカーへ直接ご質問されることはおやめください。



COVER
『天外魔境 第四の黙示録』
©1997 HUDSON SOFT ©1989,1997 RED
design/MIKA OKAZAKI

TECH SATURN 2月号 CDに入ってます！ IN CD

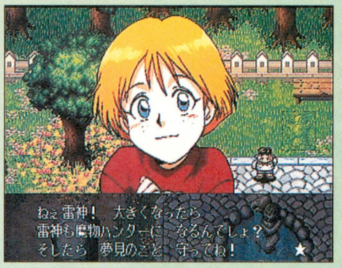
今月号のCD-ROMの中身はこんなカンジなのだ！

CD-ROM番組表

体験版＆デモ版

※体験版を終了したいときはソフトリセットではなく、必ず本体のリセットボタンを押すようにてください。ソフトリセットをすると、プログラムに不具合が出る場合があります。

天外魔境 第四の黙示録



お待たせしました。サターンユーザー待望の大作RPGをついに体験版として収録したぞ。天外ワールドにどっぷりと浸ってくれ。

ファンキー・ヘッド・ボクサーズ

吉本興業のお笑いタレントが、ボクシングで大暴れ。顔面にナイスパンチを決めて、相手の顔を思いっきり変形させてやろう。

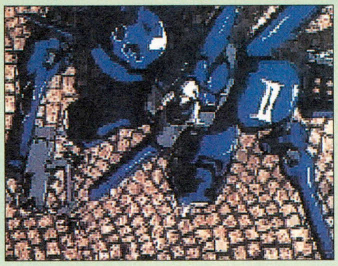
ROOMMATE ～井上涼子～

サターンの内蔵時計機能を利用した新感覚のソフト。涼子ちゃんとの同居生活のなかで、キミはどれだけ彼女の素顔に迫れるかな。

トゥームレイダース

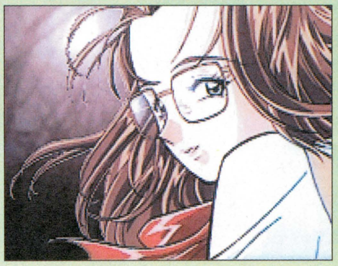
今月の1本でも紹介している3Dアクションアドベンチャー。数あるトラップを乗り越えて、見事遺跡の謎を解くコトができるか。

クォヴァディス2



SFファン必見のサターンオリジナルSFシミュレーション第2弾。今月は美麗なアニメーションムービーをバッチリ収録したぞ。

m ～君を伝えて～



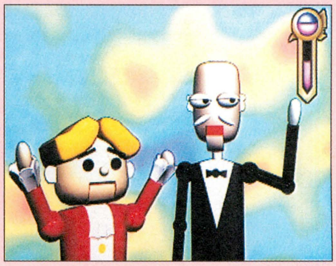
交換日記をテーマにした、新機軸の恋愛シミュレーションゲーム。ヒロインたちの切ない想いに、キミは答えてあげられるかな。

Tech Broad Casting

増刊AM2研通信

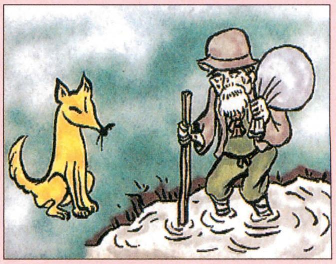
今月はAM2研の梅田さん提供の映像素材を初公開。富士スピードウェイでの最新レースゲーム効果音録音の模様をお見せするぞ。

ポリゴン伯爵



最近ココでは書けないなハナシが水面下で進行中のポリ伯。もちろん今月も大暴れのポリ伯＆じいの立体コンビなのだ。

さるやまハゲの助アワー



しりあがり寿氏監修によるお笑いチャンネル"さるハゲ"。激人気の"いたち草"をはじめ充実のチャンネルは健在だぞ。

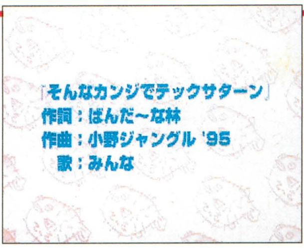
TECH SATURN ちょっといいハナシ

今月のオープニングにヒミツなど……

この文章を書いている現在は、テックサターン１月号の発売前なので、前号のコマンドがみんなにとって、どれくらい難しかったのか、実はよくわからないのだ。

ま、とりあえず前号のコマンドをバラすと"オープニングムービー再生中にC、十字キーの下２回、Aの順番に押す"でした。よーするにCD-DA（十字キーの下はDownというコト）と押せばオッケーだったのだ。あっCD-DAっていうのはCDプレーヤーなどで聞ける音声が入った部分のコトね。今月も隠しコマンドは当然アリ。さて、わかるかな？

ヒントは"テックサターン"。

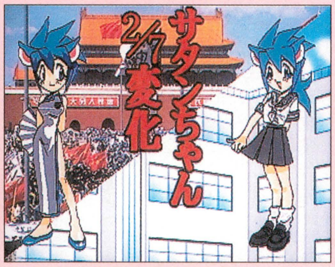


⬆今月押すボタンは全部で５つ、同じボタンは２回押すコトはないし、十字キーも一切使わないぞ。

デジタル土星通信

ゲストはレッドカンパニー総帥の広井王子さん。サターン版天外魔境や、大人気のサクラ大戦についてのトークは必聴！

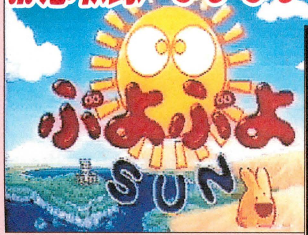
32偶像 サタンちゃん

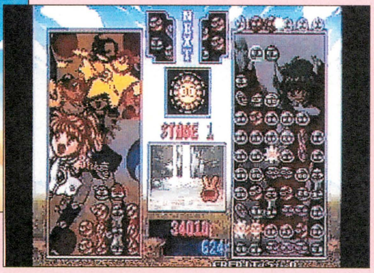


新春一発目のサタンちゃんは名場面特集。初登場から現在までのサタンちゃんがひと目でわかるお得な総集編なのだ。

Digital Coneta Factory

緊急収録『ぷよぷよ３（SUN）』ムービー収録





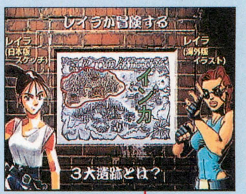
コ、コレは！　ま、とりあえずムービーを見てちょーだい、驚くぞ。

サターンゲーム情報

今号の１本　トゥームレイダース

⬅ビクターインタラクティブソフトウェアの佐藤岳氏が語る本作品の魅力とは？

➡３大遺跡を舞台に繰り広げられるこのゲーム。その各ステージを解説するぞ。



⬅冒険のプロローグとなるオープニングムービーだ。見れば気分が盛り上がるぞ。

➡主人公レイラの様々なアクションを、細かく分析してムービーでお見せするぞ。

今号の見どころ

体験版 天外魔境 第四の黙示録

今回の一押し体験版は、世界初のCD-ROMゲームとして登場した『天外魔境』シリーズ最新作『天外魔境 第四の黙示録』だ！

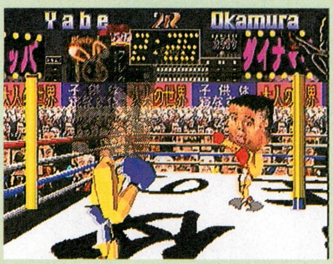
本来なら前号で収録される予定だったこの体験版。容量の関係と、ハイクオリティーで読者に楽しんでいただきたいというハドソンさんのありがた〜い配慮で、今号での収録と相成ったワケ。でも読者のみんなは待ったかいあるよ。テレビアニメみたいなオープニングはあるし、各キャラクターもバッチリしゃべる大満足の体験版だぞ。

⬇ロボットアニメのようなイカすオープニングが収録されている！歌詞つきだ！

⬇キャラクターがしゃべるわ動くわで、もう、早く遊べ！

体験版 ファンキーヘッドボクサーズ

セガから発売されている同名のボクシングゲームの吉本興業バージョンだ。吉本興業に所属している若手芸人が登場するぞ。体験版では、ナインティナインの岡本と矢部で対戦できる。ただでさえオモシロイ(ゴメン)顔が、さらにゆがんで抱腹絶倒で七転八倒間違いなしの体験版だ。



⬆殴れば殴るほど顔がゆがんでいくのだ。必殺技を受けると一気に変形するぞ。

サターンゲーム情報 今月の1本 TOMB RAIDERS

入魂のデジタル特集"今月の1本"は、海外からの移植モノ『TOMB RAIDERS』だ！

カワいい(?)お姉ちゃんのトリッキーでスムーズな動きは必見！ ついで（ウソです。すいません）に、ディレクターの佐藤氏にいろいろとお話を聞かせていただいたぞ！

⬅キャラクターの多彩な行動パターンを分類して収録。

➡余談だが、佐藤氏はテック編集部の"たなパン"に似ている。

TBC デジタル土星通信

相変わらず活舌悪くてさっぷ〜いしゃべりをぶちかますナル内田とばんだ〜な林が登場する人気番組。なぜ読者人気があるのかはテック七不思議のひとつに数えられている。ちなみにゲストにはふたりとも人気がないゾ。そろそろDJ交代の頃合いかも。

⬅なんと撮影してる場所と録音してる場所は違う場所だった！

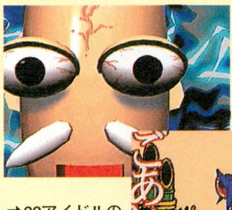
➡ゲストは広井王子総帥！ さぶいトークに果敢に挑戦！

TBC Digital Coneta Factory

毎回かわいい声でナレーションしてくれるのは長田梢ちゃんれす。カワいい声優さんだ。ところが今回のDCFはなんと休み！ CD-ROMの容量が足りないとか締め切りに間に合わなかったとか諸説乱れ飛んでいるが、ただひとついえることは今回のムービーは某テレビアニメのパクリってコトっス。

今号の人気者 ポリゴン伯爵&サタンちゃん

『ポリゴン伯爵』と『32偶像サタンちゃん』は、どちらもオリコンヒットチャートにランクインされるほど(ウソ)の人気者だ！ 近々、テックサターンのイメージキャラクターの座を賭けた、血で血を洗う戦いが始まるらしいゾ！乞うご期待(大ウソ)!!



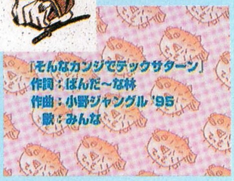
⬅不死身では？と噂されるじいは伯爵より人気があるらしい!?

➡32アイドルのサタンちゃんはアレな方たちの人気が高い。

今号の脇役 ローディング侍

光あるところに影があるように、人気者の後ろにも脇役がいるのだ。CD-ROMには礼儀正しい脇役が登場する。その名はローディング侍！彼は影になり日向になることはしないでローディング中のアクシデントからみんなを守ってくれているのだ。

⬅こちらがローディング侍殿だ。挨拶してあげてね。

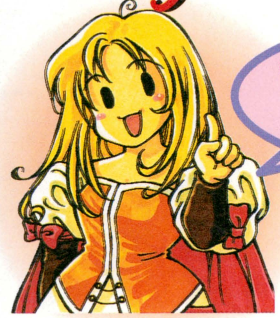


➡編集部員もじつは脇役。でしゃばりすぎやヤツもいるけど。

業界初！　連載ゲーム始動!!

マスター・オブ・モンスターズ ～ネオ　ジェネレーションズ～

『Fairy Tale of Tech』



ねえ聞いたフォーチュナーちゃん!?　マスモン……じゃなかった『マスター・オブ・モンスターズ』が連載されるらしいの。

もう知ってるわ、サモナー。

ずっる～い、知ってたんなら教えてくれればいいのにぃ～！

あなたが聞かなかったから答えなかっただけよ。ところでなにか用？　占いで忙しいんだけど。

用というのはほかでもないわ。そのことについてなのよ。この連載ゲームは、読者がストーリーを考えるらしいじゃないの。

よく知ってたわね、サモナー。『Fairy Tale of Tech』というのよ。

笛ありてエロちっく？

……違うわよ！　フェアリー・テール・オブ・テック！　テックのおとぎ話という意味あいなのよ。

安易なタイトルね。

……そんなことはいいの。このゲームは、読者がゲーム内容を決めるのよ。普段私たちが召還しているモンスターが主人公なの。

ファイターやユニコーンなんかがマスターなわけ？

そうよ。読者が決めるのは……そうね、表にしてまとめてみたから読んでおくといいわ。

なるほど。プロローグと良いエンディングと悪いエンディングのストーリーを考えればいいのね。

そう。そしてマスターにするモンスターを選んで、マスターが召還できるモンスターも選ぶの。マスターに選んだモンスターは、ある程度なら強さを変更できるわ。

強さって、武器攻撃とか魔法攻撃のことね。たとえばマジシャンをマスターにしても、武器攻撃を強力にできたりすると。

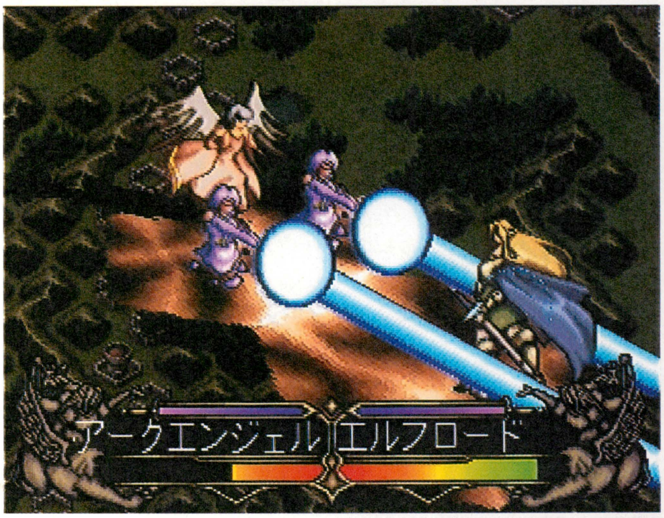
一撃で敵の体力をどれくらい減らせるとか書くといいわ。

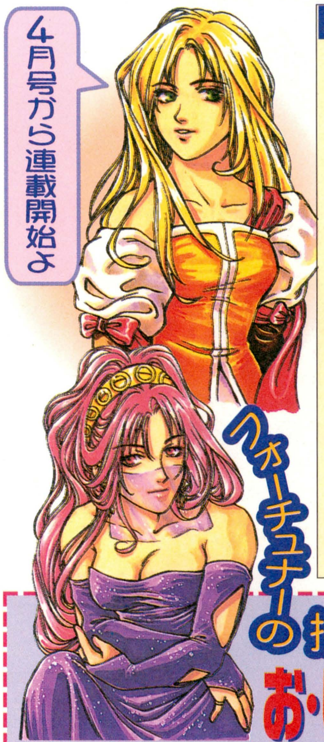
なるほどね～。あ、マップやアイテムも設定できるのね。マップは絵を描いたほうがいいかしら？

おおまかでいいわ。細かいところは制作側でサポートするから。

ふーん、おもしろそうね～。私も応募してみようかな～。

まあせいぜいがんばりなさい。





募集内容

シナリオ
400字詰め原稿用紙５枚程度
プロローグ
グッドエンディング
バッドエンディング

マスターの設定
マスターにしたいキャラクターを選ぶ
敵のマスターも選ぶ

マスターの特徴
直接攻撃、間接攻撃、魔法攻撃の
どれに秀でているか選ぶ

召喚モンスターの設定
召喚できるモンスターのリストを作る
10種類まで選択可能
敵側の召喚モンスターも設定する

マップの設定
どのような地形にするか選ぶ
おおまかな設定でもかまわない

アイテムの設定
どのアイテムをどこに置くか設定する

大魔法の設定
大魔法を10種類まで選ぶ

フォーチュナーの投稿のコツ おしえてアゲル

はあ～い。魅惑の麗人フォーチュナーよ。あなただけに、とっておきの情報を教えてあげるわ。

採用されるには、ゲームのバランスをまず第一に考えること。ストーリーと敵味方のモンスターを選んでも、どっちか片方が強すぎては全然おもしろくないもの。それとね、キチンとしたオチを考えておくこと。はい倒しました、よかったですね、おしまい。ではちょっとね。いい、バランスとオチに重点を置くのよ。マップやアイテムなんてのは担当編集者に任せればいいんだから。

♥あて先よ♥

〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー　テック編集部
テックサターン
『マスモンストーリー』係

お詫びと訂正

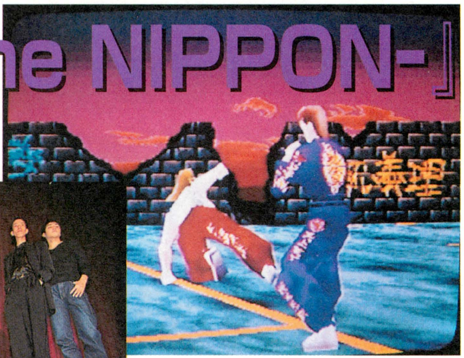
TECHサターンVol・2の『マスター・オブ・モンスターズ　～ネオ　ジェネレーションズ～』体験版において、プログラムミスが発生いたしました。召還モンスターで『ヤマタノオロチ』の“カミノイカリ”攻撃をすると、ゲームが途中で止まることがあります。読者のみなさまに多大なご迷惑をおかけしましたことを心からお詫び申し上げます。

伝説の鉄人が企画・開発・監修！

『御意見無用 -Anarchy in the NIPPON-』

メディアミューズ/5800円[予価]/4月下旬発売予定

『バーチャファイター』史上伝説の鉄人と呼ばれる、新宿ジャッキー、ブンブン丸、池袋サラ、柏ジェフリー。この4人が企画、開発、監修をつとめる3D対戦型格闘ゲーム『御意見無用-Anarchy in the NIPPON-』の制作発表会が'96年11月28日に行なわれた。このゲームのコンセプトはズバリ "シリアス＆コミカル"。キャラクターデザインに週刊少年マガジンで『カメレオン』を好評連載中の加瀬あつし氏を迎え、格闘ゲームを知り尽くした4人の鉄人が、新たな対戦格闘ゲームを生み出そうと集まった。メインプログラマー兼ディレクターの池袋サラ氏は「おじさんゲーマーとしての自分の考えと、若い連中のゲームに対する考えをうまくミックスすれば、きっといいゲームができる」と語る。笑いと拳のツープラトンで格闘ゲーム業界に新たな風を吹き込む注目作の登場だ。



⬆いままでの3D対戦格闘になかった、"笑い" を誘うモーションも開発中だ。

⬆➡加瀬あつし氏デザインのヤンキーカップルのキャラ。強烈なインパクトだね。

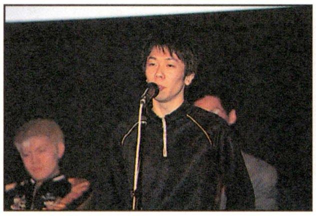
鉄人たちは有名人

発表会の後は、鉄人たちとマスコミ関係者のトークタイムが設けられた。有名人の鉄人たちには、当然各編集部にたくさんの顔見知りがいるので、トーク会場では和気あいあいとした雰囲気で、情報交換が行なわれていたぞ。

これが伝説の鉄人だ

サイドストーリー担当

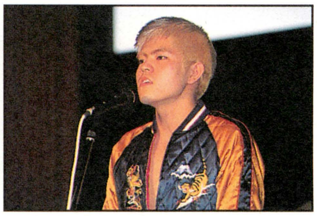
新宿ジャッキー



本名：羽田隆之
職業：ライター
経歴：Virtua Fighter The Man of The Year 1994受賞

バランス調整担当

ブンブン丸



本名：篠原元貴
職業：週刊ファミ通編集者
経歴：Virtua Fighter The Man of The Year 1995受賞

メインプログラマー

池袋サラ

本名：吉峰豊彦
職業：ゲームプログラマー＆ディレクター
経歴：LIVE-UFO'94優勝／Virtua Fighter The Man of The Year 1994受賞

モーション開発担当

柏 ジェフリー

本名：宮山武久
職業：フリーター
経歴：'96年エターナルバトル全国大会VF1部門優勝／VF統一決定戦優勝

© MEDIAMUSE 1997 ※画面は開発中のものです。

ワープの新しい試み
『エネミー・ゼロ』完成特別試写会

'96年12月３日、新橋YAMAHAホールにて『エネミー・ゼロ』完成特別試写会が行なわれた。「ゲームなのに試写会？」と思うかもしれないが、紛れもなく試写会である。音を編集する作業中に飯野賢治氏が思いついたアイデアだそうで、「映像だけ見せてもイケるんじゃないか」ということらしい。要するに、“インタラクティブムービー”からインタラクティブの要素を抜いて、１本の映画のように仕立ててしまったのだ。会場にはクリーチャーデザインを担当した韮沢靖氏の姿も見られた。

マスコミ関係者や各メーカーの広報担当者、一般公募のユーザーに発売前のソフトのオープニングからエンディングまでのすべてを公開してしまうあたり、このソフトに対する絶対の自信がうかがえる。試写されたムービーは飯野氏自身がプレーしたものを２時間半ほどに編集した映像だったが、実際は最短でも５時間はかかるとのこと。また試写会の前には、ワープのイベントには欠かせない演奏会も行なわれ、インタラクティブムービーの新たな可能性を示す試みは盛況の内に幕を閉じた。

⬆ワープのイベントといえば、飯野氏のピアノによる演奏会。当日は、マイケル・ナイマン作曲の『エネミー・ゼロ 愛のテーマ』が演奏された。

⬅「作品を実際にプレーすれば2倍は楽しい」と語る飯野氏。

© 1996 WARP

「ときめきメモリアル」
"藤崎詩織 1st アルバム" タイトル決定！

コナミ/2000円[税込]/２月14日発売予定

さまざまなハードで発売され、どのハードにおいても大ヒットを記録する『ときめきメモリアル』。そのヒロインであり、先日設立されたコナミアーティストプロダクツ所属のバーチャルアイドル第１弾としてデビューを果たしたのが藤崎詩織。彼女のファーストアルバムが発売されることが決定した。タイトルは発売日の２月14日にちなんで『My Sweet Valentine』。また、彼女の魅力を凝縮したサターンソフト『ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織』(仮)の発売も決定している。このソフトはミュージッククリップ、ポートレートCollection、ボイスコレクション、そして本編の拡張版としてプライベートデートが楽しめるのだ。

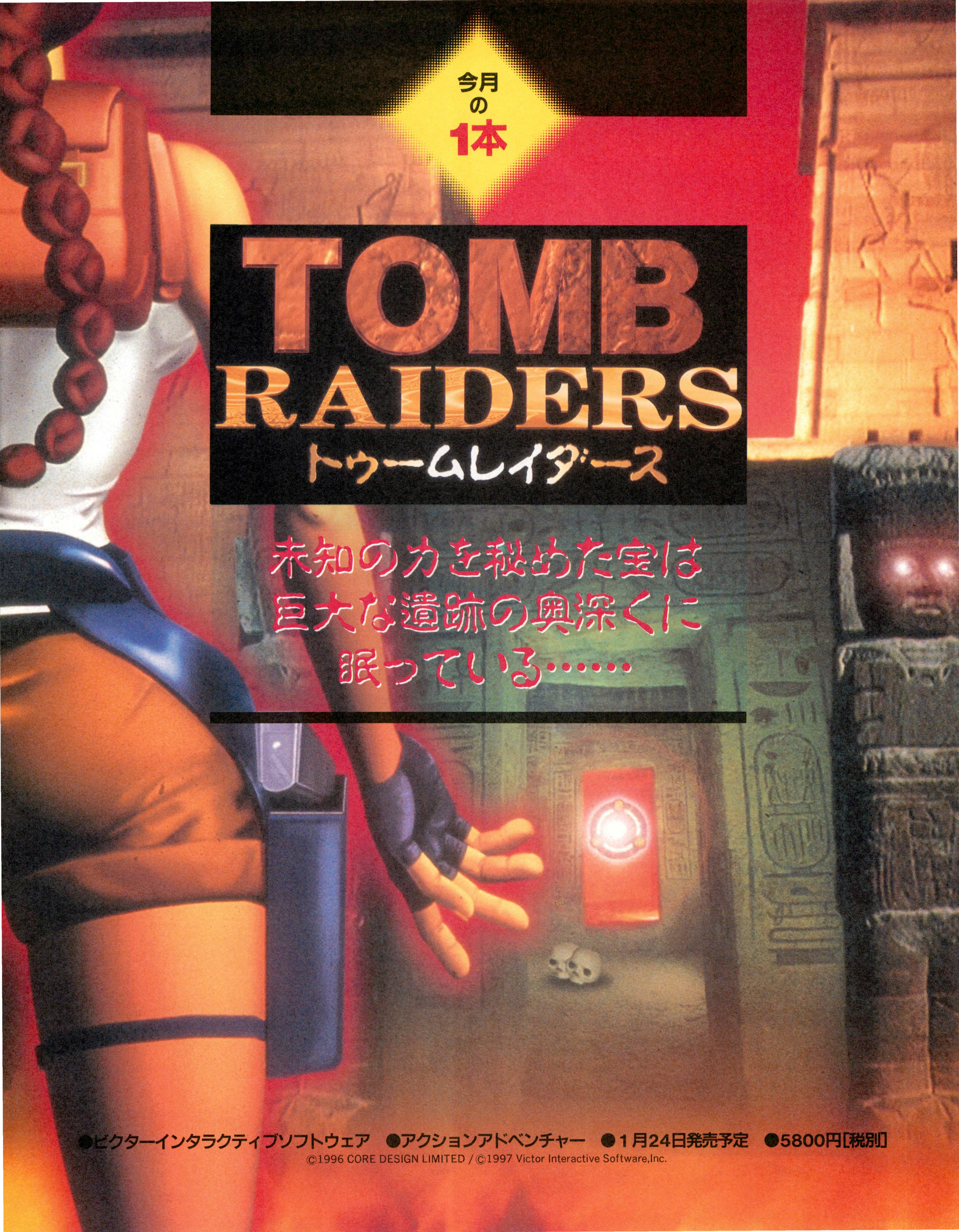
『My Sweet Valentine』

シングルも好評発売中

作詞森雪之丞、作曲財津和夫という強力なスタッフを迎えたバーチャルアイドル藤崎詩織のデビューシングル『教えてMr.Sky』。この曲と両A面を飾るのが、尾崎亜美が作詞作曲を手がけている『風と一緒に行こう』。こちらのシングルはすでに12月５日に発売され、各レコード店にて好評発売中だ。

コナミ/1000円[税込]/発売中

© KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



●ビクターインタラクティブソフトウェア　●アクションアドベンチャー　●1月24日発売予定　●5800円[税別]

©1996 CORE DESIGN LIMITED / ©1997 Victor Interactive Software,Inc.

ポリゴン3Dの世界で繰り広げられる緊張と興奮の大冒険

ビクターインタラクティブソフトウェアが放つ『トゥームレイダース』は世界各国の遺跡が舞台のアクションアドベンチャーゲーム。最大の魅力はゲームフィールドがポリゴンで作られた広大な３次元空間であること。現実の世界と同じように構築された巨大な古代遺跡や広いジャングルで、主人公・レイラがまるで生きているように自由に動き回るのだっ！

謎解きあり、立体的な戦闘あり、そして発見ありの大冒険が始まる!!

STORY

世界中の遺産や骨董品を収集する冒険家レイラ・クロフトは、医療やバイオテクノロジーの分野で最先端をゆくナトラ・テクノロジー社のオーナーから、インカの遺跡に眠るという秘宝を探してほしいとの依頼を受け、南米へ旅立ったのだが……。

トゥームレイダースのふたつの魅力

アクションゲームの魅力

巧妙に仕掛けられたトラップ、迫りくる猛獣、広大かつ複雑なフィールド。クリアーには瞬時の判断力と反射神経が必要だ。

⬅水中でワニに遭遇。うまくかわして先へ！

⬅襲いかかるオオカミ。銃を抜いて攻撃せよ！

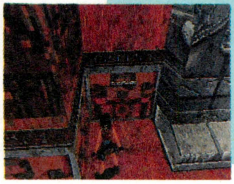
⬅タイミングよくジャンプしないと奈落の底。

パズルゲームの魅力

動かせる壁、ブロックを移動させて足場を確保しないと行けない部屋、レバーと連動した扉。想像力と洞察力が要求されるぞ。

⬅なんのへんてつもない柱、しかし……。

⬅こんなところに隠し通路があったのだ！



⬅このレバーを下げるとどの扉が開くのか？

主人公 レイラ・クロフト

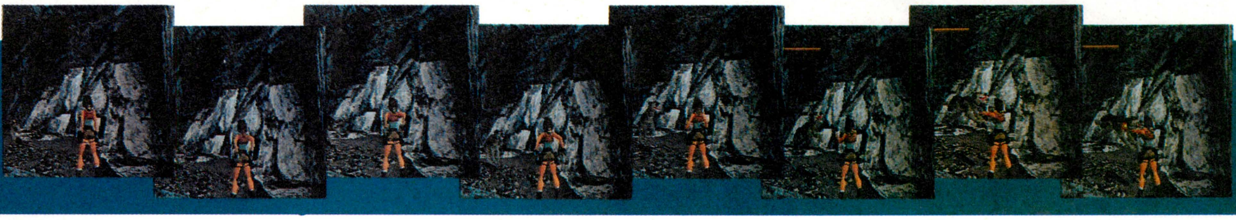
イギリスはウィンブルドン生まれの26歳。独学で考古学を学ぶ。冒険家であり、骨董品のコレクターでもある。現在、世界各国にある文化遺産を発掘し、その報酬で生活するという気楽な日々を送っている。

そして3次元空間を冒険するレイラの動きに注目!!

3Dフィールドを動き回るレイラのなめらかなアクションの一部を連続写真でお見せしよう。

よじ登る！

攻撃する！



序盤の冒険地、インカの遺跡を紹介だ！

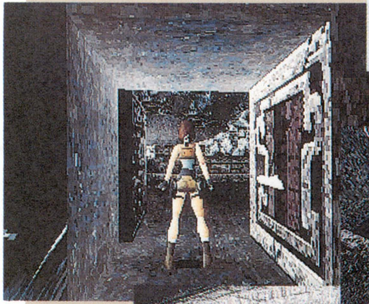
レイラがナトラ社のオーナーに発掘を依頼されて訪れたインカは４ステージで構成されている。しかし到着して早々、遺跡の案内人がオオカミに襲われて死ぬアクシデントが。この先の探検を暗示しているのか？

最初のステージはキャラクターの基本操作を覚えるための、比較的イージーなフィールド構成なので、本当の冒険はステージ２からと思ってくれ。ちなみにそのステージ２は、今号収録の体験版で遊べるのだー！

インカ 1 Cave

歩行、跳躍、そして銃での攻撃といった基本行動の操作感をここで覚える。オオカミの足跡をたどって奥へ進むと、見るからにアヤしいレバーと扉を発見する……。

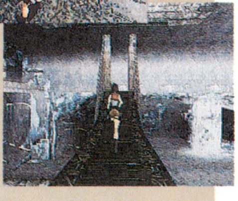
⬆案内人を襲ったオオカミがつけた足跡を目印に進むのだ。



⬆目の前に広がる遺跡。オオカミの襲撃に注意！

⬅洞くつを抜けると、そこは扉とレバーが。

➡むこうのふたつの橋を渡らないと先に行けない。



➡朽ちかけた橋が遺跡の古さを物語る。

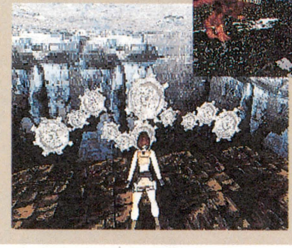
インカ 3 Lost Valley

⬅途切れた橋からジャンプして前方の橋によじ登るレイラ。

⬅水路に落ちると激流にのまれて滝壺へ……。

➡ジャングルでは肉食恐竜と遭遇するぞ。

⬆密林の一番奥に謎の建物が。誰かいるの？



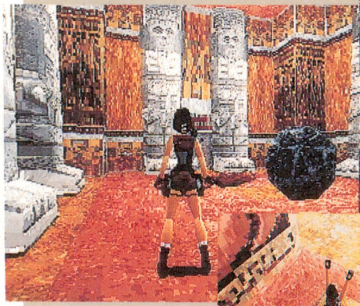
⬇水路の上流で歯車を発見。なんの装置だ？

大きな滝とジャングルが印象的なステージ。水路の上流にある装置を動かすには、３個のギアを見つけなければならないが、ジャングルには恐竜が潜んでいる……。

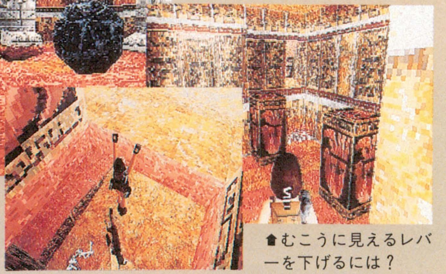
インカ 4 Tomb of Qualopec

インカの最終ステージはプレーヤーの知力が試される。ここではひとつめの秘宝をゲットできるけれど、そのためには３つの部屋の謎をすべて解かなければならない。

⬆秘宝を発見したはいいが、謎の男に奪われそうになる。



⬆突然レイラに迫る大岩。下敷きになるなよ。



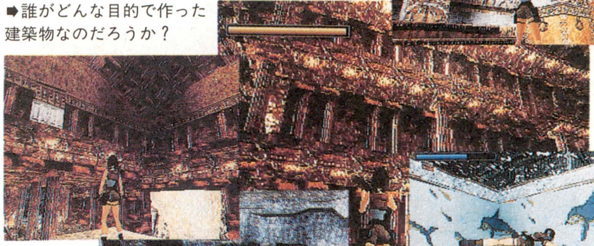
➡落とし穴の下にはオオカミの群れが……。

⬆むこうに見えるレバーを下げるには？

さらに冒険はどんどん続く

インカでの探索が終了すると、舞台はギリシャ・ローマ、そしてエジプトへと進む。もちろん先ほど難解な仕掛けや強い敵が現われる。レイラはすべての秘宝を発見できるか!?

➡ライフルを入手すると冒険がラク。



➡誰がどんな目的で作った建築物なのだろうか？

➡立体的な通路で方向感覚マヒ状態。

⬆この水路の壁面のイルカ模様は謎を解くカギになる？

⬆あの扉にはどうやって行く？

秘宝の未知の力とはどんなものなのかっ!?

体験版の遊び方

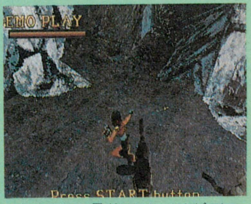
CDに入ってます! IN CD CDに入ってます!

インカ 2 City of Vilcabamba

体験版に収録しているのはキャラクター操作の応用編的ステージ。水路を泳いだり、突然現れる巨大クマと戦ったり、カギを探したりと本作のおもしろさがギッシリつまっているのだ!

注目! オートデモはステージ3!!

体験版を起動してしばらくそのままにしておくとオートデモが流れるけど、よく見ると遊べるステージと雰囲気がちょっと違うことに気がつくはず。そう、Lost Valleyステージ3のデモなのだ。



⬆インカの最終ステージがデモで見られる。チェックしてみて。

体験版ではこのステージの後半にさしかかる直前までプレーできるけれど、ここではステージ全体をダイジェストで紹介しちゃうぞ。

遺跡には馬小屋や倉庫など、いくつもの部屋がある。これらの部屋のなかから扉を開けるための白いカギを探し出すのだ。隠されている場所は火葬場なんだけど、ある部屋からジャンプして飛び込まないと入れないぞ。キミにこの謎が解けるかな?

いきなり襲われる!!

⬆侵入者に牙をむくオオカミ。かみ殺されるなよ。

水路を泳げ!!

⬆水中のレバーを探せ。潜水できる時間に注意。

アヤしいぞ!!

⬅コレを開けるカギを見つけなきゃー。

⬅火葬場らしいが、どこに隠し部屋があるんだ?

この建物のなかにはなにが待っているのか!?

⬅歴史を感じさせるインカっぽい建造物に到着。長い道のりだー。

⬅馬小屋に潜んでいたクマ。なんとか倒しました。

⬅空中の小さな床に飛び乗るのだ。落ちるなよ!

見るからに危険!!

⬆通路を往来するデカい振り子のカマ。ちょっとでも触れたら死!

CD-ROMで味わうトゥームレイダース
インタビューあり、ムービーありのてんこ盛り!

CD-ROMでは体験版のほかにビクターインタラクティブソフトウェアの佐藤岳氏にこのゲームのおもしろさを語ってもらったり、緊迫のオープニングムービーを収録しているほか、レイラが探索する遺跡の紹介や、レイラのリアルな動きを種類別に分類して見せる"レイラのアクション図鑑"もフィーチャーしたぜ!!

⬆この4項目をジックリ鑑賞したあとで体験版をプレーするとグー。

⬆遺跡紹介では海外版のイラストを見ることもできる。どうかな?

⬇レイラのアクション図鑑。彼女のなめらかな動きにもうメロメロ。

操作方法

操作ボタン	基本操作
スタートボタン	メニューの表示
十字キー	前進・後退・方向転換
Aボタン	ジャンプ・泳ぐ
Bボタン	アクション(撃つ・拾う・押す・引く・登るなど)
Cボタン	銃をかまえる・銃をしまう
Xボタン	左へ横移動・泳ぐ
Yボタン	(十字ボタンと併用して)周りを見る
Zボタン	右へ横移動・泳ぐ
Lボタン	(十字ボタンと併用して)慎重に移動
Rボタン	前方にジャンプして方向反転

大槻ケンヂ SERIES 1

プロレスファイヤートーク!!

ファイヤープロレスリングで夢の試合をシミュレーション!

インディーズ系のプロレス団体が好きという筋肉少女帯のボーカル、大槻ケンヂ氏に登場いただき、プロレス、格闘技について、数回にわたって熱く語ってもらおう。

＊　　＊

――最近のプロレスを見て何か思うところはありますか?

大槻ケンヂ▼最近、そんなバカなあっていうカードが多いよね。高田対ブッチャー戦とか(笑)。佐山なんかタイガーマスクになって誰とでも戦ってるし、カブキや大黒天弁慶と戦って…オイオイって感じ(笑)。全日さえも鎖国を解きはじめたりして、テレビゲームの世界に近づいているわけですヨ。夢のカードがポンポン実現されちゃいますから、もうなんでもありでしょ、ココまできちゃえば(笑)!

――最近は、本当にテレビゲーム的な試合が実現されてますが、昔は団体間の交流も薄く、誰が一番強いのか、空想の中でカードを考えて、最強論を語りましたよね。

大槻▼昔はみんな、夢のカードを空想の中でシミュレーションしていたわけですよ。最近はそれが実現されて、逆にプロレス最強神話が崩れるカードまであるじゃないですか。ケンカをやらせればK・ナガサキといってたら、ジーン・フレジャーに一発でやられちゃって…。誰が強いのかホント、わからなくなってきて困っちゃうよな。

▲ファイヤープロレスリングＳを体験する大槻氏

――テレビゲーム的な試合が次々と実現されていく今日この頃ですが、〝夢〟のカードっていうとどんな試合を思い浮かべます?

大槻▼何それっ!という試合がイイですね。プロレス最果ての最果て、夢が実現されていく中での、逆リアル・逆スリルの中に真実を見いだせるような試合…。とりあえず、馬場さん流しで(笑)、全日以外の選手と馬場さんの試合って、誰をぶつけても面白いですよ。馬場マジックの真価が問われる場所へと向かわせる。たとえば、馬場さんをパンクラスに入れたとする。それで、ホントに秒殺できるのか?(笑) 馬場さんのリアルとパンクラスのリアルが見えるでしょうね。馬場対バスルッテンなんか見たいですよねー。〝ショッパイの連れてきたなぁ…、いいんだろコイツ潰せば?〟とか言っちゃって、バンバンにやっちゃう。ルッテンがジャンプすると大ブーイングが起きて、ファンから〝馬場さんになんてコトするんだぁー〟とか言われて、〝Why? 何故なんだ?船木、オレは何故怒られるんだ?〟みたいな(笑)。それとも、馬場さんの蓄積されたスケール感の前に、間合いに入っていくこともできないで、河津落としから16文、掌底をバコバコくらって、ルッテン失神とか(笑)。〝これでお客さんが納得するならこんな闘いも、止むを得んな〟って、悠々と葉巻吸う馬場さんなんかも見たいですねー。夢を超えた世界というか…。

＊　　＊

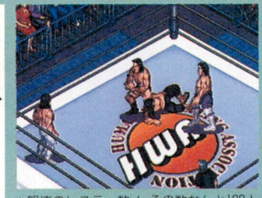
こんなブッ飛んだ〝夢〟の試合も、『ファイヤープロレスリングS』を使えば演出可能!

これからは、頭の中で想像するだけじゃなく、実際に自分が想像する〝夢〟の試合をシミュレーションして楽しむ時代なのだ!

(本文中敬称省略)

大槻ケンヂ PROFILE

1966年2月6日、東京都出身。筋肉少女帯のボーカルとして活躍中。12月9日にアルバム『キラキラと輝くもの』発売。



▲怒涛のレスラー数! その数なんと138人+α!! セガ・サターン愛好者は幸せもの

▲ロープからのスワンダイブ攻撃もOK!! こんな魅せる闘いこそがプロレスの真骨頂

SEGASATURN

すべてのプロレスファンへ…
セガ・サターン用ゲームソフト

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

好評発売中!!

限定全レスラー技表同梱価格　¥6,500(初回のみ限定)

私にも言わせて!!

青田典子さん
C.C.ガールズ

私の好きな選手は全日時代のブルーザ・ブローディーです。あの独特のパフォーマンスはいまでも鮮明に覚えています。なかでも印象に残っているのは、ジミー・スヌーカとのタッグで仲間割れを起こした試合です。それ以後、コンビは復活しませんでしたが、ターザンを思わせる姿と打たれ強さは、当時中学生だった私に、男の強さを教えてくれました。

あおた・のりこ●1967年10月7日・愛媛県生まれ。O型。本人主演のTVドラマ「KIRARA」が12月27日にビデオ化予定。

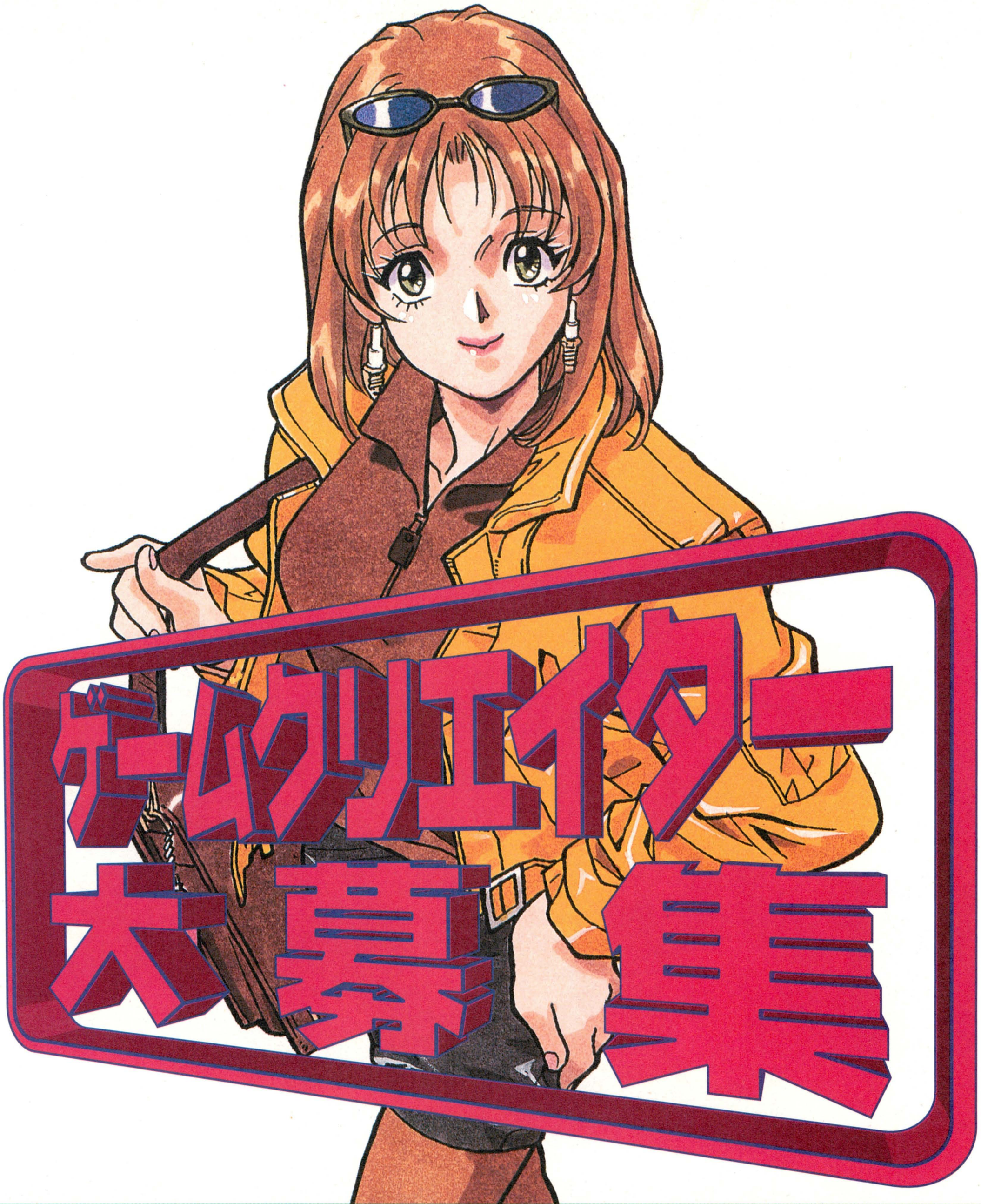
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび（マーク）は株式会社セガ・エンタープライズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
ヒューマンテレフォン通信 ☎0422-70-7796
ホームページアドレス http://www.human.co.jp
©HUMAN 1996

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社

GAME ARTS
SEGA SATURN
だいな♡あいらん
予告編
♡12月27日発売記念♡
買った人だけうれしい
Wキャンペーン始まる!
だいな♡ウオッチのもらいかた
①12月27日(金)発売の「だいな♡あいらん 予告編」を買って、
竹本先生のオリジナル・アニメーションをしっかり楽しんでおく。
②さらに、'97年2月発売の本編を買って、思いきりゲームを楽しむ。
③予告編、本編、両方に付いている応募券を送る。
④送ってくれた人、全員にだいな♡ウオッチがもらえる。
竹本 泉先生
オリジナル
"だいな♡ウオッチ"
が全員
もらえる!
全員もらえる。
まもなく、
新・登・場。
本編発売と同時に、
買った人だけうれしい
"あいらん♡バンダナ"が抽選で
3,000名様に当たる
キャンペーンが始まるぞ。
見逃せない情報満載!「だいな♡あいらん 予告編」
好評発売中!
価格2,300円(税別)
●予告編だけのオリジナル・アニメーションが楽しめる。
●さらに、予告編だけの描き下ろしコミックも掲載。
●本編では見られないキャラのイラストや設定資料も･･･!?
●本編のオープニングテーマがいち早く聞ける。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
※予告編はゲームではありません。
©竹本 泉,GAME ARTS
時計のデザインは写真と異なる場合があります。
GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03-3984-1136 (平日10:00～17:00)
URL.http://www.gamearts.co.jp/



募集要項

応募要項

- **資格** 高卒以上20～30歳迄の経験者(男女)
- **応募** 電話連絡の上、履歴書(写真貼付)・職務経歴書・作品等をご持参ください。(サウンドクリエイターへご応募の方は、電話連絡の上、履歴書・作品をご郵送下さい。)
- **交通** JR浅草橋・都営浅草線浅草橋下車 徒歩1分
- **担当** 総務部　小宮

※応募に関する問い合わせ歓迎。
※応募の秘密厳守します。　※入社日等応相談。

雇用条件

- **給与** 月給20万～40万円 ※経験・年齢・能力等を考慮の上、当社規定により優遇します。
- **勤務時間** 9:00～18:00
- **勤務地** 浅草橋(本社)
- **待遇** 昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保健完備
- **休日休暇** 完全週休2日制(土・日)、祝日、GW、夏季、年末年始、有給、慶弔休暇

募集職種

エンターティンメント部	
プロデューサー	ゲームソフト開発業務の進捗管理全般
ディレクター	ゲームソフトの企画立案及び仕様作成、演出業務全般
プログラマー	C言語、アセンブラを使用したプログラミング業務全般
CGデザイナー	2D又は3Dツールを使用したデザイン業務全般
サウンドクリエイター	PS、SSをターゲットとしたサウンド作成業務全般
マルチメディア部	
プロデューサー	パソコン用ソフト(エンターティンメント、エデュティンメント、ビジネス等)開発業務の進捗管理全般
ディレクター	パソコン用ソフトの企画立案及び仕様作成、演出業務全般
企画プロデュース部	
クリエイティブディレクター	広告宣伝、SP、PR企画の立案、制作管理全般
ユーザーサポート部	
カスタマエンジニア	各種ソフトのユーザーサポート
オペレータ	ユーザーサポートの電話応対

会社概要(1996年8月29日現在)　設立／1981年9月1日　資本金／3050万円　売上高／10億円(95年3月実績)従業員数／70名　事業内容／●ゲームソフトの企画・開発　●マルチメディアソフトの企画・開発　●セールスプロモーションの企画・制作　●ビデオソフト、コマーシャル、TV番組の企画・制作

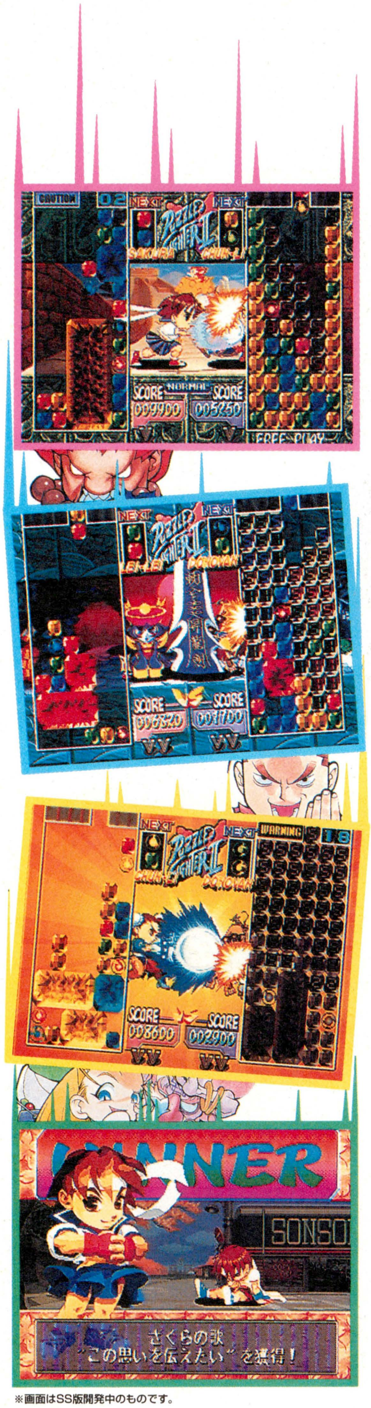
日本メディアプログラミング株式会社
〒111　東京都台東区柳橋1-13-4　浅草橋丹羽ビル
TEL.03-5821-0511　FAX.03-5821-0614

業務実績　おまかせ!退魔業(SS)　ハカイダー(SS)　日灼けの想い出+姫くり(SS)　ボディスペシャル264(SS)　JSWAT(SS)　DX日本特急旅行ゲーム(SS/PS)　エーベルージュ(Win/Mac)

SEGASATURN
人間爆弾スポーツ「きゅー爆っく」とは、
2096年・・・。人々は究極のスポーツ「きゅー爆っく」に熱中していた。
それは自らの身体に時限爆弾をくくりつけた4人のプレーヤーたちが、
「キューブ」と呼ばれる競技場で行なう過酷な競技だ。
キューブの各所に仕掛けられたトラップを避けながらクリスタルを手に入れ、
リアクタと呼ばれるゴールに投げ込めば、ほんの数十秒命が延びる。
人間の生命をオモチャにするという禁断の遊びの味を、人類は覚えてしまったのだ。
きゅー爆(ば)っく
人間爆弾スポーツ
回転競技場「キューブ」とは、
人間爆弾スポーツ「キューバック」では、壁、床、天井のうち4面が回転する。
プレーヤが矢印の形をした回転マーカーをキックすると、床が壁になり、壁が天井になるのだ。
ゴール、トラップ、ジャンプ台などの位置が変化すれば、当然プレーヤの置かれた状況も一瞬のうちに変わることになる。　この変化を見極めながら、少しでも有利なプレイを進めてゆく。
ひとときたりとも気を抜くことはゆるされない。　気を抜くことは死を意味するのである。
●世界初！回転3Dアクション対戦ゲーム登場！
●1人プレイはもちろん、4人まで対戦可能
●なんと60ステージ、5種類のゲームモード
●トーナメント対戦も可能！
今春発売予定
希望小売価格5,800円（税別）
ACTIVISION®
アクティビジョン・ジャパン株式会社
〒153 東京都目黒区青葉台3-1-18　青葉台タワーアネックス5F
TEL 03-5458-6561　FAX 03-5458-6562
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
Activision is a registered trademark and きゅー爆っく is a trademark of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. All rights reserved.

CAPCOM®

冬は、スーパーパズルで勝負。



※画面はSS版開発中のものです。

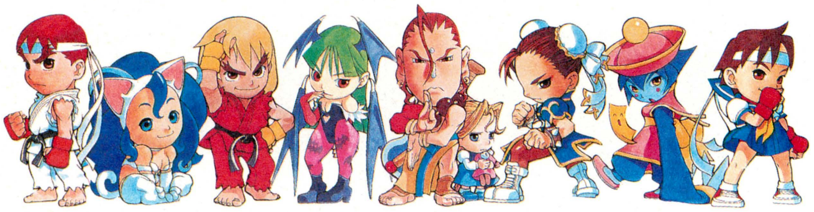
カプコン人気キャラがパズルで激突!
連鎖を極めろ、
カウンタージェムを使え!
対戦プレイでアツくなる
「スーパーパズルファイターⅡX」登場!!

SUPER PUZZLE FIGHTER ⅡX
スーパーパズルファイターⅡX™

PlayStation　SEGASATURN

プレイステーション／セガサターン用ソフト
対戦パズルゲーム
好評発売中!　標準価格5,800円(税別)

©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.



株式会社カプコン®　〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 FAX 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★　大阪(06)946-6659　東京(03)3340-0718　札幌(011)281-8834　仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493　広島(082)223-3339　松山(0899)34-8786　福岡(092)441-1991　電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ　最新ソフト情報はインターネットでチェック!
http://www.capcom.co.jp/

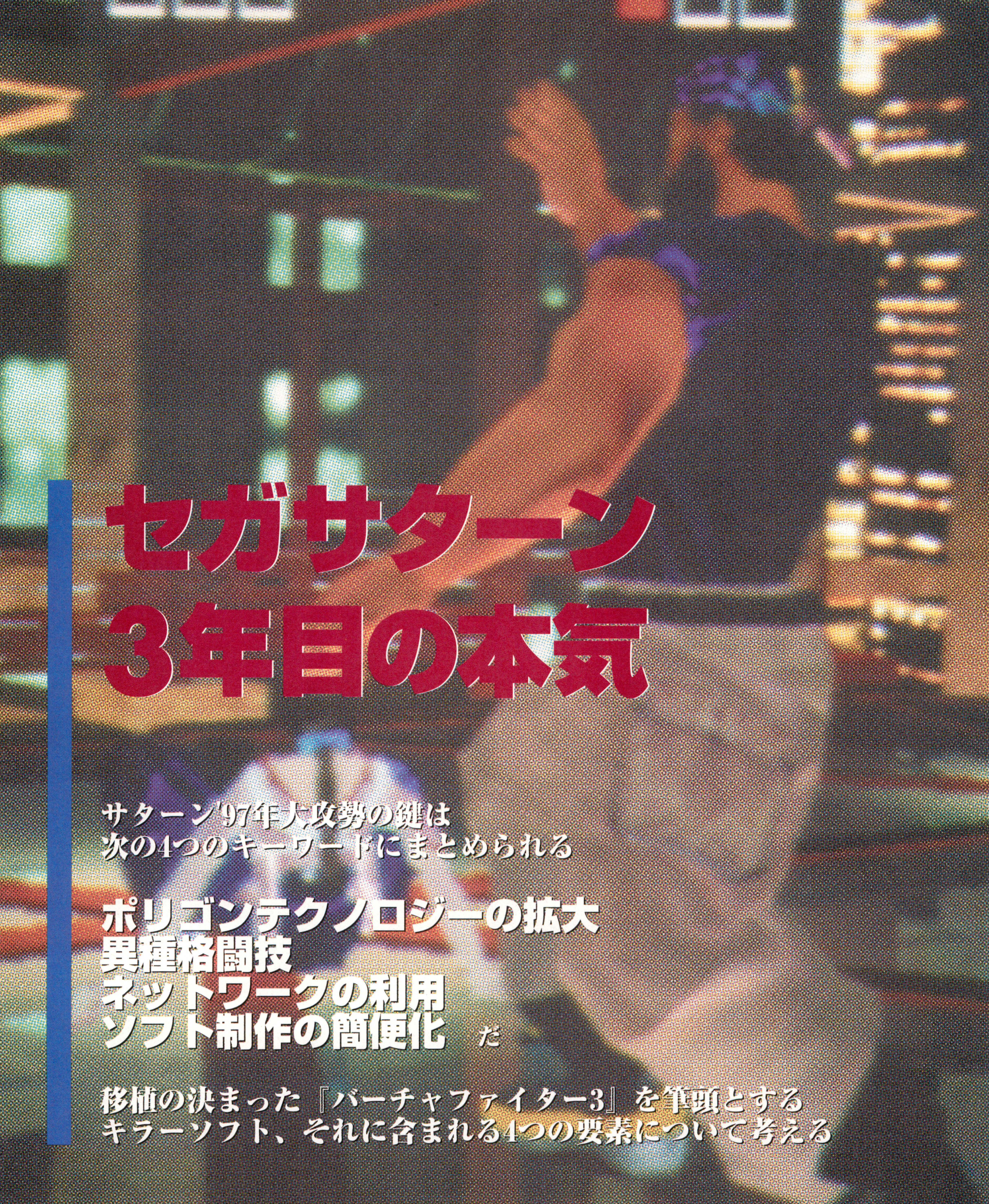
カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。

©1994 OSAKA F.C.

TRY NEXT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび[Saturn logo]は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ドノヴァンに…
もう一度会いたい。



セガサターン 3年目の本気

サターン'97年大攻勢の鍵は
次の4つのキーワードにまとめられる

ポリゴンテクノロジーの拡大
異種格闘技
ネットワークの利用
ソフト制作の簡便化 だ

移植の決まった『バーチャファイター3』を筆頭とする
キラーソフト、それに含まれる4つの要素について考える

「バーチャファイター3」©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1996

大ヒット間違いなしのキーワードはこれだ!!

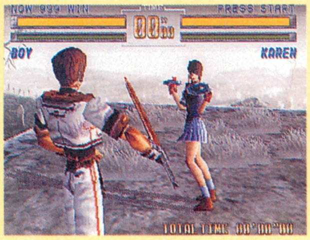
'96年11月に行なわれた"セガサターン戦略発表会"会場で、鈴木裕氏が『バーチャファイター３』のサターンへの移植を発表した。発売は'97年予定。技術的にサターン移植へのメドがたったという。また、セガサターン本体販売数500万台の大台へと向けて、今後も大ヒット間違いなしのソフトを出していくようだ。

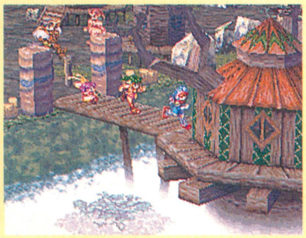
そこで、'97年のセガの意気込みを確認するとともに、サターンソフトを大胆にも検証してみることにした。テックサターン編集部が独自のノウハウと綿密な調査によって導き出した４つのキーワードをもとに、〝GDNET〞やネットワークも含めた'97年の〝新次元〞セガサターンを検証してみることにしよう。

ポリゴンテクノロジー

サターンのポリゴンゲームもノウハウがたまり、次のステップに進むときがきた！　そう確信し、'97年のゲーム界のキーマン、鈴木裕氏に直撃インタビューを敢行。バーチャファイター３の移植のほどを専門的に分析してみた。また、対戦格闘ゲーム『D-XHIRD』と注目のRPG『グランディア』も検証してみる。

⬆VF3はどの程度まで移植可能か。


⬆モーションキャプチャーとフルポリゴンのD-XHIRDはこだわりかたが違う。

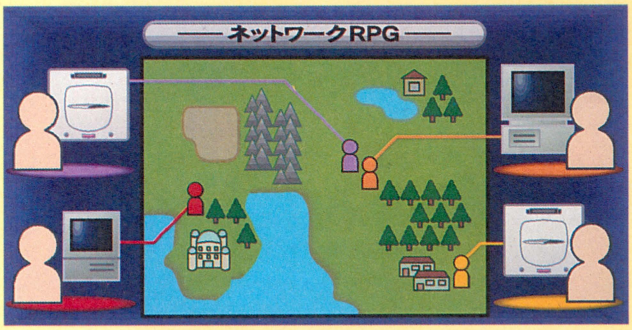

⬆フルポリゴンワールドのグランディアのグラフィックはここまでスゴイ。

ネットワーキング

'97年に本格始動するセガサターンネットワークの展望を、セガの川口五郎氏にインタビューしてみた。

ニフティー上で多人数プレーが楽しめるネットワークRPGやNTTと共同で開発した電話回線を使用するテレビ電話などのサービス展開について、熱く語っていただいたのだ。

⬅マルチメディア事業部長の川口氏にインタビュー。



異種格闘技

'97年の夏頃に、アーケード版の『X-MEN VS.STREETFIGHTER』が移植される。これは『X-MEN』シリーズと『STREET FIGHTER』シリーズのキャラクターが登場するカプコンの対戦格闘ゲームだ。別々のゲームをひとつにするプロレスやK-1のように、違う戦いかたをするもの同士が同じフィールドで戦うという〝異種格闘技〞が、重要なキーワードになっている。斬新な設定も大ヒット作には必要であるということだろう。またすでに発売されている異種格闘技ゲームもふまえながら、じっくりと検証してみることにしよう。

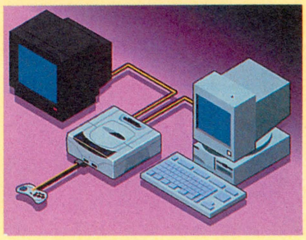
⬆『FIGHTERS MEGAMiX』も異種格闘技のひとつといえる。

⬅異種格闘技なのだが、異能格闘技ともいえるかも……。

ソフト制作環境の進歩

ソフト制作環境の改善なくして大ヒット作はつくれない。〝GDNET〞とESP社の登場はそれを可能にしてくれる、まったく新しいコンセプトだ。GDNETとはゲームを制作する会社の集まり。ESP社はGDNETへ参入しているメーカーへの資金調達などを支援してくれる会社だ。これにより、GDNET参入メーカーは資金や人材に悩むことなくソフト作りに専念できるシステムなのだ。

また'97年中には自宅のサターンやパソコンでプログラムが組める『BASIC for SEGASATURN』が発売される。これはGDNET参入メーカーの作品だ。


⬆BASICでのプログラムが可能なのだ。パソコンとの接続も可能になっている。

⬅GDNET参入メーカーから、どんどんゲームが発売されるだろう。

『バーチャファイター３』©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996　※画面はアーケード版です　『FIGHTERS MEGAMiX』©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996　『グランディア』©GAME ARTS イラスト/草剪琢仁　『LUNAR ～ETERNAL BLUE～』©GAME ARTS/STUDIO ALEX イラスト窪岡俊之　『X-MEN VS. STREET FIGHTER』MARVEL COMIX. X-MEN TM & © 1996 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED.© CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.※画面はアーケード版です『BASIC for SEGASATURN』©SEGA/ESP/Tokumashoten Intermedia

どこまで再現できる
バーチャファイター3

鈴木裕インタビュー

インタビュアー／五十嵐 久和

●インバースキネマティック

——プログラマーとしてみると、バーチャファイター2(以下VF2)から、VF3で変わった点というのは、ポリゴン数の増加、テクスチャー*とシェーディング*の質の向上、アンジュレーション(土地の高低)による動きのつけかたといったところだと思います。VF2のサターンへの移植ができていて、これからVF3の移植と考えると、このあたりが問題になってくるところだと思いますが。

鈴木：VF2とVF3の比較ということだと、ポリゴン数はハードが変わったので、ソフトウェアの問題ではないですよね。シェーディングもハードウェアがサポートしてますから、ハードウェアによるところが大きいでしょう。アンジュレーションは完全にソフトの問題ですから、ここからお話ししましょう。

アンジュレーションは、たとえば階段がすべて幾何学的な形として定義されているというわけではなく、地面が1枚の自由曲面なんです。

自由曲面に対して足の位置を決定して、さらに足の位置に対してきれいな人間の形をつくる、ということが必要になってくるわけなんです。これをやるには足の位置などの状況が無限に違ってくるんで、パターンチェンジでの表現でははは無理なわけです。

パターンチェンジっていうのは2次元格闘ゲームみたいなダイレクトなキャラクターの画面のチェンジという意味じゃないです。3Dの格闘ゲームですから、2Dのパターンチェンジに相当する部分というのは、モーションキャプチャー*するなりCGデザイナーが作るなりした、モーションになるわけなんです。

場合わけの数が無限にありますから、モーションを何種類か用意しておいてモーションを切り替えて割り当てるような、パターンをチェンジしていくような手法では不可能になってしまうのです。

ですからそこの部分を実現するためのソフトウェア技術っていうのがインバースキネマティック*をリアルタイムに処理するということです。このリアルタイムというのも、アーケードでは1秒間に60枚の速度で画面処理をしていますので、ゲームにおけるすべての処理をそれ以内でやらなくてはならないということになります。ですからリアルタイムインバースキネマティックの計算を結局のところ 2ミリ秒とか3ミリ秒以内でこなさなければ無理だ、ということになります。だからアンジュレーションに関する技術っていうのはひとことでいうと、リアルタイムインバースキネマティックの部分になっちゃいますよね。

——リアルタイムのインバースキネマティックというと、非常に重たい計算になりますね。モデル3のCPUでもほとんど不可能な計算のように思えますが。

鈴木：実際にできています。通常のみなさんが使うようなC*のプログラムをベースにして、最適化をしない状態では無理かもしれませんが、CPUのパイプライン*の構造とかを効率よく扱うとか手法があります。マトリックス演算もマニュアルどおりの手法のままではとうていムリですね。プログラムのアルゴリズムをより高速化すると、そこの部分にかかってくるんです。

——関節の部分の回転の自由度が多い場合や、肘など回転の範囲が制限される部分の処理は、どうするのですか？

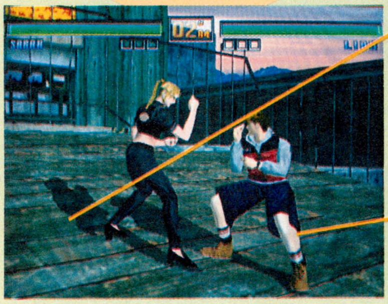
鈴木：あくまでリアルタイムのインバースキネマティックですから、大学の研究室などで行なっているような、1回に何時間もかかるような計算処理はしません。モーションキャプチャーしたデータをベースにして計算を加えていくわけなんです。これはどこのメーカーも使っていない新しい技術です。

計算量とCGの質

アーケード版バーチャファイター2

サターン版バーチャファイター2

アーケード版バーチャファイター3



←床板は同じパターンの繰り返しだが、反り返ったりせずまっすぐにみえている。

←リオンの足の丸みがなめらかに表現されている。光源の方向も分かる。

アーケード版のバーチャファイター2とバーチャファイター3を比べると、ポリゴン数やテクスチャーの質、スムーズシェーディング、また地面の高低によるキャラクターの動作の変化が目立った違いだ。

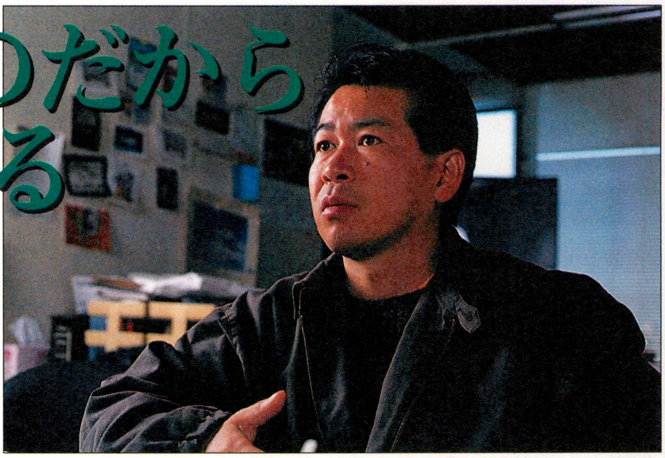
スムーズシェーディングを使えば、丸みを帯びた物体を丸いまま表現できる。ひとつのポリゴンのなかで色が滑らかに変えてやると、20面体ぐらいで丸い物体が表現できる。その代わりあらかじめポリゴンごとに隣のピクセルとの色の変化分をもとめ、各ピクセルごとに足し、色あふれがおきないようチェックする計算が必要になる。本来1ピクセルごとに足し算と範囲のチェックが必要になるが、ハードウェアでは簡単にできる。

正しい遠近のかかったテクスチャーを使えば、床板のように遠くにいくほど目が細かくなる様子がきれいに再現できる。これには本来ピクセルごとに目からの距離を計算しなければならない。実際には、ポリゴンを適当なサイズに分割し、ポリゴンごとに距離を計算、あらが目立たないようにする。顔や、衣服の張りだしなど、横からみたときに輪郭の凹凸がはっきりでるものを実現するには、ポリゴン数を増やすことになる。ポリゴンが増えれば頂点の分だけ射影変換などの計算が必要だ。射影変換には、一般的なやりかただと座標ひとつについて割算1回、かけ算、足し算12回ぐらいが必要になる。また、キャラクターのように動くポリゴンについてはそれぞれについて、関節の回転や移動の計算もしなければならない。

これまで、キャラクターの動きはあらかじめ人間の動きをキャプチャーしたものをもとにポリゴンを動かしていたが、地面に高低がある場合、その場の位置関係に応じた動きをつけなければ、まっすぐ相手の顔に向かっていくパンチが出せない。これは普通にやると非常に複雑な計算になる。

アーケード版『バーチャファイター２』© SEGAENTERPRISES,LTD.1994/サターン版『バーチャファイター２』© SEGAENTERPRISES,LTD.1994.1995
アーケード版『バーチャファイター３』© SEGAENTERPRISES,LTD.1993.1996/『Digital DanceMIX安室奈美恵』© SEGAENTERPRISES,LTD.1997

200倍ができたのだから VF3は移植できる



↑AM2研を率い、VFシリーズなど多くのヒットを作った、鈴木裕氏

[推測]
推測になるが、モーションキャプチャーしたとき“的”にしていた場所と自分の中心からみたときの角度と、当たるべき相手の位置を自分の中心からみたときの角度の差をとって、その差を関節ごとに割り振るような計算をやろうとしているのではないかと思われる。相手との間合いの違いなどによる距離の違いについても、腕などの折り曲げぐあいで調整するのだから、角度の割り振りで対応できる。

割り振りができれば、あとはフォワードキネマティックスの計算で、座標変換行列に変換をかけていくだけですむ。

●計算量とデータ量

——ポリゴンが増すると計算量が多くなりますね。データも増えて、メモリーも苦しくなると思います。

鈴木：メモリーと計算能力のトレードオフになるんです。計算能力に余力があれば圧縮することができるし、メモリー容量があれば、圧縮をしなくてもすむんですね。

——途中までの計算結果をおいておくという手も使えますか？

鈴木：使える部分もありますが、相手の頭をねらってパンチが飛ぶという場合では状況がそのときそのときでわってきますから、あらかじめ計算しておくことはできないですね。

——スムーズシェーディングは？

鈴木：グーローシェーディング*を考えております。

——計算量は多くなりますね。

鈴木：サターンにはCPU 2個のほかに DSP*が入っています。VF2ではほとんどつかっていないこれを使えば、単純に1.5倍の処理能力ということになるんです。

高速化には有効数字の管理も重要ですね。最終的に1ピクセルの違いがでないぎりぎりの誤差*を許すように、データのうちで使うビットを減らしていくんです。

——射影変換*で割算の代わりに表を引くというような手は使われているんですか？

鈴木：割算はしていますよ。3Dグラフィックスの醍醐味は、パースが正確につくことですから。ここはちゃんとやらなければいけないんです。

[推測]
計算量について、ハードウェア追加で補える部分もあるだろう。だが鈴木氏とAM2研ならばうまくメモリーを使い、アルゴリズムとコードの効率に工夫をすることでハードウェア追加なしで性能を上げていくこともできるかもしれない。

座標計算などについても、鈴木氏には大幅に計算量を省くようなアイデアがありそうだ。

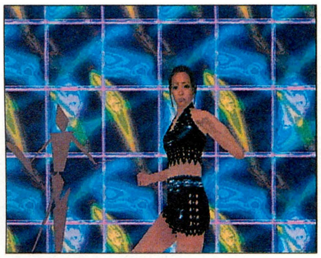
●移植の負担

——ポリゴン数、インバースキネマティック、シェーディングと計算量が増える要素が多いわけですが、VF2とVF3 では、どのくらい計算量の負担が違うのでしょうか？

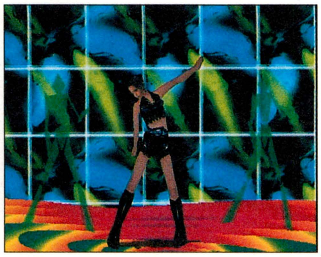
鈴木：要素としてはそういうことですね。何倍ということであれば5倍くらいですか。といっても単純に計算量が5倍というわけでなくて、構成要素によって違ってくるけれど、苦労が5倍ぐらいになるところがあるということなんです。キャラクターが手をだしたときにどこになにを出すかという対応のしかたを計算する上層の部分、いってみれば思考ルーチンのような部分が5倍大変になるということです。思考ルーチンといっても、CPU戦だけでなく対戦プレーのときも使うルーチンです。

——5倍というのはどのくらい達成が困難なものなのでしょうか？

鈴木：最初のVFはまずSGI上で作ったのですが、これをモデル1の基板に移植するとき、これもまた場所によって違うのですが、200倍速くしなければならない部分がありました。もとのプログラム自体もかなり高速なものですから、これは大変なことです。この高速化を実現したAM2研のスタッフならば必ず、VF3のサターンへの移植は必ずできると考えています。



↑AM2研の新作『DIGTAL DANCE MIX～安室奈美恵』。VF2の技術を使って作られている。



↑シェーディングにより足がスムーズに表現されている。顔もリアルである。

用語説明

・テクスチャー
ポリゴンにビットマップ画像を張り、付け細かい模様や質感を出す手法。画面の各ピクセルに対してビットマップ上の位置を計算するのが本質。

・シェーディング
ポリゴンの向き、光の方向などを元にポリゴン上の各ピクセルの色を計算すること。

・モーションキャプチャー
センサーをつけた人の手足などの動きを、3次元の座標データの変化として取り込むこと。

・インバースキネマティック
手の先をもって引っ張ると肘や肩がついてくる。肘や肩のたどるコースは元の位置関係、引っ張る方向や速度などによっていろいろ変わる。このとき肘の位置などを計算すること。

・CPUのパイプライン
CPUは演算やメモリの読み書きといった命令の処理をいくつかのステージにわけて行なうが、ステージの利用効率をよくするため、ステージごとに順次、ひとつ先の命令を処理する流れ作業をする。

・グーローシェーディング
ポリゴンの色を各頂点の色から按分して塗っていくスムーズシェーディング。真中にハイライトを入れることはできない。

・DSP
Digital Signal Processor。かけ算と足し算だけが高速にできる演算専用プロセッサー。

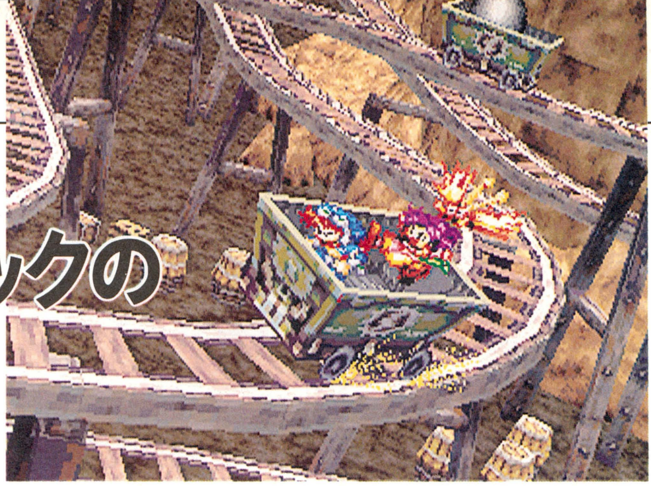
・誤差
データを格納する形式や領域の桁数、演算器の制限によって生じる結果の誤り。誤差を含んだデータを加減算すると誤差が増えることがあるため、管理は難しい。

・射影変換
3次元の座標を画面上に投影する変換。パースをつける場合、距離が遠いものは小さくなるよう割算がいる。

ポリゴンテクノロジー

グランディアに見るサターン3Dグラフィックの最終形

戸塚井一

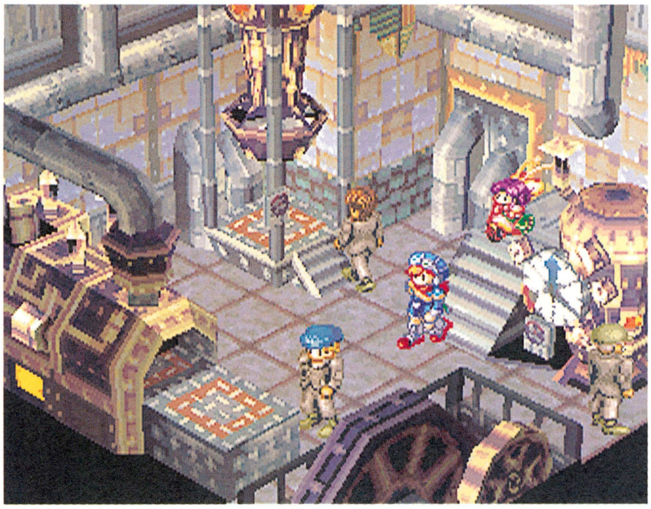


ゲームアーツの大作RPG グランディア衝撃のデビュー

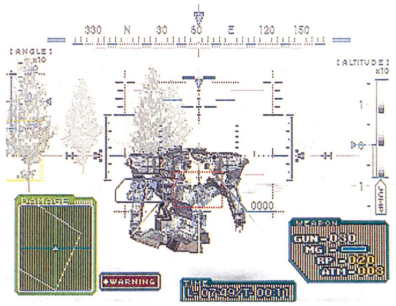
実際に動いている『グランディア』の映像が初めて一般公開されたのは、昨年８月の東京ゲームショウの会場でのこと。まず度肝を抜かれたのは、見る者にゲーム世界のスケールの大きさを感じさせるスムーズなカメラワーク。そして、リアルタイムポリゴンによって細部まで再現しており、いついかなるアングルになっても〝ポリゴン欠け〟することなく、精巧なセットのごとく画面に存在し続けている地形に大いに驚かされた。ゲームアーツのスタッフには失礼だが「これが本当にサターン本体だけで制御されている映像なのだろうか……？」と、誰もがいぶかしんだに違いない。

あえてマシン性能の傾向に反するゲーム性を選択

本体発売当初から指摘されてきたとおり、サターンはポリゴン描画能力があまり得意なハードではない。同時期に発売されたプレイステーションが、秒間36万ポリゴンの描画性能を持っているのに対して、サターンはその半分程度のパフォーマンスしか持ち合わせていないといわれている。これはジオメトリ演算（※ポリゴン処理の中の座標変換、光源計算、クリッピング部分の演算のこと）をするチップに汎用タイプの〝ＤSP〟が割り当てられていることからくる差である。さらにサターンが従来のゲーム機で標準的に使われてきた画像表示方式を継承しつつ、同時にポリゴンを表示させようとしているために、描画速度の面でどうしても不利になってしまうのだ。

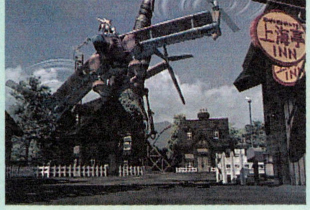


『グランディア』の背景は細部まで緻密にモデリングされたポリゴンで、主人公をはじめとするキャラクターの動きは、スプライトのアニメーションパターンの連続で描かれているのだが、制御の負担の度合を考えると、これが逆であっても全然不思議ではない。むしろサターンハードにとってはそのほうが都合良いはずである。現にというか、本来ポリゴンに強いプレイステーションソフトの『ファイナルファンタジーⅦ』では、キャラがポリゴンで、背景がCGの１枚絵で描かれている（※町、ダンジョンのシーンのみ）。このファイナルファンタジーⅦで採用されている方式だとカメラアングルは限定されるが、最先端技術によって制作された精密な背景ＣＧを壁紙感覚でそのまま活かせ、構築した世界観をストレートに打ち出せるという利点がある。まあこれはゲームソフトの方向性に関する違いになってくるので「どちらが優れたゲームか？」などといった野暮な比較はしない。あくまでもここで問題にしたいのは、『グランディア』開発スタッフが選択したゲームの方向性（〝擬似３Ｄ世界を手触り感覚として体験できるようにする〟）を具体化するために用いた技術についてである。



⬆霧などの細かい描写を通して、三次元の遠近感を表現していた『GUNGRIFFON』。背景もポリゴンだ。

他機種・他のゲームタイトルのポリゴンの使われ方

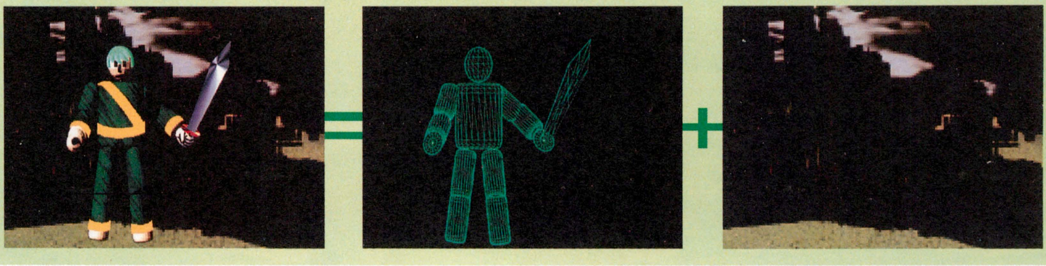


ポリゴンはただやたらめったらに使えばいいというわけではなく、ゲーム画面のなかでそれがいかに効果的に使われているかのほうが重要なのである。動きのリアリティやダイナミックなカメラワークが要求される対戦格闘ゲームの場合は、モーションキャプチャーによって得られたアクションを過不足なく生かす手段として、プレーヤーキャラにリアルタイムポリゴンが用いられている。また、パソコンの『アローンインザダーク』シリーズ（サターン版は２が発売されている）やプレイステーションの『バイオハザード』に代表されるアドベンチャーゲームは、画面全体をポリゴンで構成することによって、リアルタイムの緊張感を漂わせることに成功している。モデリングの精巧さ云々よりも、象徴としてのポリゴンの存在が、プレーヤーに〝何かが起こる〟という予感を喚起させるのだ。ＲPGの場合は『ファイナルファンタジーⅦ』に代表されるように、視覚的な演出効果のひとつとして使用されるケースがほとんど。

『グランディア』/©GAME ARTS ※画面はすべて開発中のものです。『GUNGRIFFON EURASIAN CONFLICT』/©GAME ARTS
『ファイナルファンタジーⅦ』/©1997 スクウェア『バイオハザード』©CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVERD.

グランディアの画面はこうして構成されている。

背景は、細部をテクスチャーでごまかしたチャチなものではなく、物体のアウトラインが完全にモデリングされた、正真正銘のフルポリゴン。パターンで描かれているキャラクターの動きは多彩で、しかも1アクションにつき8方向ぶんのパターンが用意されているという凝りようだ。



マルチCPU制御に正面から取り組んだゲーム アーツ

『グランディア』を語る上でどうしても避けて通れないのが、昨年3月に発売された『GUNGRIFFON EURASIAN CONFLICT』だろう。ゲーム アーツはこの作品で1フレーム中最大2000ポリゴン（※秒間20フレーム）を処理しているが、これはサターンCPUに内蔵されている合計6個のDSPのうち5個を使い切ったからこそ実現したパフォーマンスである。

いまいちピンとこないかもしれないが、まったく同じ性能のふたつのCPUに主記憶を共有させるマルチ・プロセッサー構成を採っているサターンでは、マシンの数値上でのトータル性能を引き出すのにも高度なテクニックを要する。ふたつのCPUに分散された形になっている性能をひとつに統合して処理させるには、各CPUの主記憶へのアクセス・タイミングの調整（＝マルチCPU制御）という、ハード的にもソフト的にも難しい技術が前提として必要になってくるのだ。ゲーム アーツは「サターンの仕様が最終決定する前からハードの研究開発を行なっていた」というが、その半分以上はこのマルチCPU制御に費やされていたと思われる。『グランディア』には、『GUNGRIFFON』の開発で得たノウハウも生かされた、技術面でのひとつの完成形なのかもしれない。

“しょうがない”はずのポリゴン欠けを克服するには？

ジオメトリ処理に関する、チップの単体性能面での弱点を〝並列処理〟でカバーすることによって、サターンでも大量のポリゴンを高速で処理、描画できる……という部分まではいいとして、『グランディア』にはもうひとつの大きな特徴がある。それは、ポリゴン欠けがほとんど見られないという点である。

そもそも、重なり合っているポリゴン面のどちらかが丸ごと上書きされたり、あるいはポリゴンが画面に表示されなかったりという現象は、サターン内部でのポリゴンの管理方式によって引き起こされるものである。プレイステーションでも採用されている〝Zソート〟と呼ばれるその方式は、各ポリゴンに、〝Z値〟という、画面の奥行き位置関係を段階単位で表すパラメータを持たせ、奥にあるポリゴンから順にフレームバッファーへ書き込んでいく仕組みになっている（※原理的にはアニメのセル画やCGのレイヤーと同じだが、各ポリゴンの奥行き位置関係が可変的で、表示される大きさや角度もそれに応じて変化する点が特殊である）。この方式だとZ値の管理が比較的簡単な反面、ポリゴン面が交わる部分を正確に表示できない欠点がある。例えば通路移動シーンのような1人称視点のものであれば、遠距離と近距離のモデリングを変えるなどしてポリゴン数を節約することもできるが、『グランディア』のように次々とカメラアングルが変化するものだとそうもいかない。

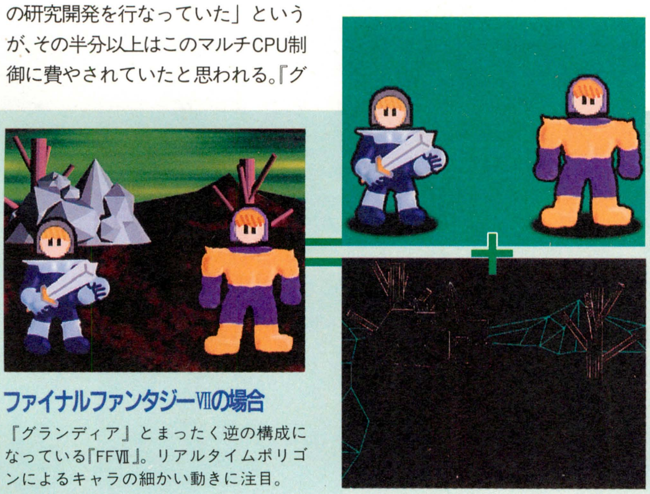
編集部が予想するポリゴン欠け防止の秘密

推測だが、『グランディア』がポリゴン欠けしないのは、プライオリティ管理を設定できるZソート方式を採用しているからであろう。NINTENDO64や3DOのM2などで標準採用されているこの方式は、Z値が段階単位ではなく、16〜32ビットのデータとして扱われているので、ポリゴン面の奥行きを細かく表現できる。この方式をサターンでそのまま採用することはできないが、ソフト上で数値を擬似的に管理すれば、あながち不可能ではない。その際に問題となる演算処理速度面に関しても、マルチCPU制御によってサターンの潜在能力が極限まで引き出されていれば解決するだろう。

サターンの潜在能力はこれからも開拓されていく

『グランディア』に投入されている数々の技術を検証してみると、マシンのポテンシャルはスペック表を眺めるだけでは判断できない、ということを再認識させられる。とくにサターンはツインCPUという高度なプログラム知識を必要とする構造だけに、よほど技術力のあるメーカーでなければ、その能力の半分を使うことさえおぼつかないだろう。

とりあえず『グランディア』がリリースされることによって、〝サターン＝ポリゴンの苦手なゲーム機〟という暗黙の常識は崩れ去ることだろう。そして、そのときには家庭用ゲーム機に本当に求められるものがなんなのか、明らかになるに違いない。



ファイナルファンタジーⅦの場合

『グランディア』とまったく逆の構成になっている『FFⅦ』。リアルタイムポリゴンによるキャラの細かい動きに注目。

※『グランディア』、『ファイナルファンタジーⅦ』の画面構成に関する概念写真は編集部で制作したものです

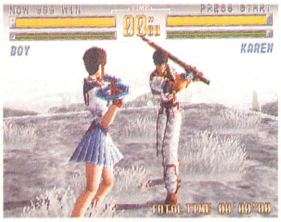
ポリゴンテクノロジー

このポリゴンテクノロジーはハンパじゃない！

D-XHIRD ディ・サード™

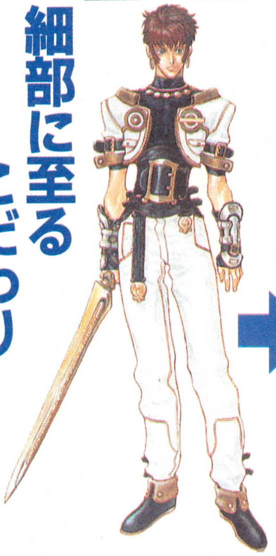
タカラ/価格未定/今春発売予定

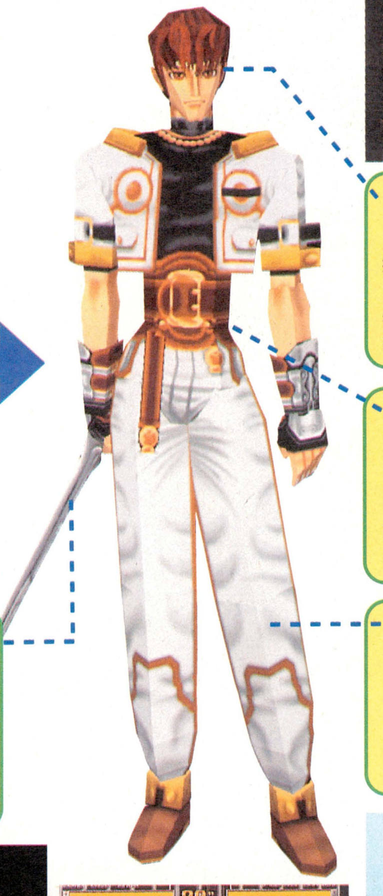
'97年、３Ｄ格闘に新たな新風を巻き起こすべく開発が進められているソフト『D-XHIRD』。すべてを３Ｄポリゴンで構成されたキャラクターとステージ、この技術力があれば確実に〝売れる〟ソフトを作ることはできるだろう。さらに、このソフトはサターンの潜在能力をフルに生かした〝新しい格闘ゲーム〟を目ざし、システムやキャラクターにも並々ならぬこだわりが見られる作品なのだ。



⬅壁や天井を生かし、より立体的な闘いが展開される。

細部に至るこだわり



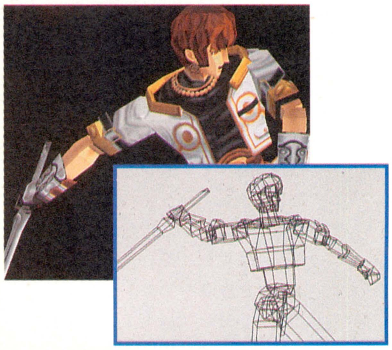


こだわり●その1

このゲームでは〝武器は肉体の延長、素手は肉体の武器〟ととらえられている。この武器と拳の要素が絡み合い、スリリングでリアルな闘いを再現するのだ。

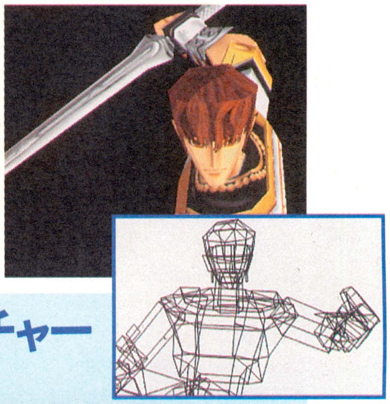
こだわり●その2

RPG並の重厚なストーリーを背景に持つ各キャラクターの微妙な表情、キャラクターデザインを担当した箕輪豊氏の特徴的なスタイル。このふたつを見事に表現しているスタッフの技術力には脱帽。



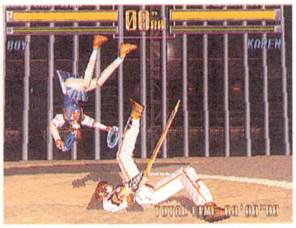
こだわり●その3

モーションキャプチャー採用によるリアルな動き。待ちの戦法を有利にさせないための新システム、簡単な操作性など、対戦格闘の新しい形を提言するための試みが随所に盛り込まれているのだ。



こだわり●その4

キャラクターの動きと光の当たる向きによって移動する影は、従来の手法よりも少ないポリゴン数で表現できた。そのため背景、ステージの演出に力を注げ、イメージ性も高められているぞ。



●技術を注ぎ込む対象としてのボゥイ

主人公ボゥイは絵を描きながら放浪の旅をする少年だ。彼は普段の心やさしい〝光〟の状態と冷酷きわまりない〝影〟の２面性を持つ。光と影、ふたつの運命と交わる第３の運命（Destiny）それが『D-XHIRD』のテーマだ。このテーマに加え、はじめから動くことを前提にキャラクターをデザインできるスタッフとして、アニメ『獣兵衛忍風帳』の作画監督である箕輪氏を迎え、これまでにないキャラクターを創り上げた。

モーションキャプチャーのこだわり

モーションキャプチャーといえば〝人間らしい動きを簡単に再現できる〟いまでは当たり前の技法だ。だが、リアルな動きにこだわるこの作品ではハンパな扱いはしない。とくに剣の軌跡は、専門家の動きを取り入れるために時代劇の殺陣師を採用し、ゾクッとくるほどの軌跡を再現しているぞ。ここまでこだわって作り上げたモーションのひとつひとつが、最高の格闘シーンを演出しているのだ。

⬅基本的な部分は、業界では有名なAACのスタッフが演技。

⬅三角跳びや天井蹴りなどは、手作業でモーションを作っていったそうだ。

「D-XHIRD」ⒸTAKARA CO.,LTD.1997 ※画面は開発中のものです

異種格闘技

人気ゲー＋人気ゲー＝メチャ売れゲーなのね!

'97年は異種格闘技がメチャ売れなのだ!!

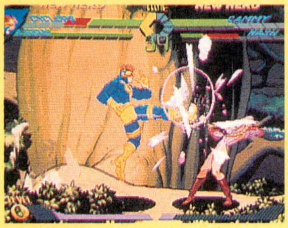
人気ゲームのキャラクターと別の人気ゲームのキャラクター、一体どちらが強いのか？　最近この手のゲームがよく発売されるよね。やっぱり〝夢の対決〟を見てみたいもんね。各プレーヤーが、自分の好きなゲームのキャラで遊べる。そんなステキなゲームがバカ売れしないわけがない。〝ソフトの枠を超えた未知の闘い〟それを可能にしてくれる異種格闘技ゲームに今年は決まりだ!!

⬆普通なら、絶対にあり得ない闘いを可能にしてくれるんだからスゴイよね。

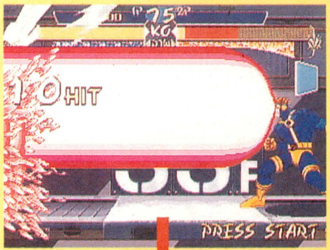
この夏メチャ売れ間違いなし

X-MEN VS. STREET FIGHTER

今年の夏、カプコンが自信を持ってお届けするタイトル、それが『X-MEN VS.STREET FIGHTER』だ。このゲームのコンセプトはズバリ〝夢の対決〟と〝凄さの追求〟、まさに異種格闘技といった感じだ。とくに凄さの追求という部分に力が入っている。『X-MEN』のシステム、超人的にパワーアップしたストリートファイターたち、そしてドハデな合体技。これらの要素によって、この凄い闘いが実現したのだ。同じように、人気タイトルのキャラを1本のソフトにまとめたものはあるが、ここまで純粋に〝凄いこと〟という方向性を追求したソフトはないだろう。まさに〝夢〟と〝凄さ〟のふたつを体現した、カプコンが絶対の自信をもって送り出す1本。'97年もカプコンの動向は要チェックだ。

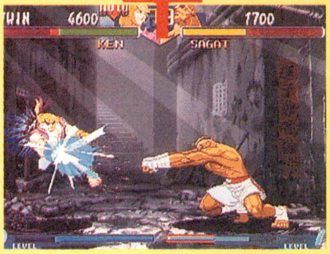


カプコン
価格未定
今夏発売予定



大人気X-MEN

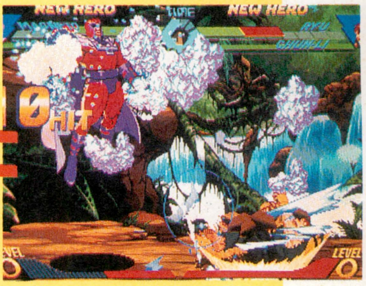
＋



激人気S・F（ストリートファイター）

＝

超人気!



⬆アーケード版の人気を見ればカプコンの求めた〝凄さ〟が、ただキャラクターを並べただけのものでないことがわかるよね。サターン版でもこの〝凄さ〟が大爆発だ。

すでにメチャ売れデ〜ス!

異種格闘技モノのソフトが売れるというのは、なにも根拠がないわけではないぞ。現に発売して、すでにメチャ売れしているソフトがある。言わずもがなだが、あえて言おう。そのソフトとは、3D格闘では『FIGHTERS MEGAMiX』2D格闘では『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』この2タイトルをあげれば納得でしょ。今年の異種格闘技ソフトメチャ売れ説にはちゃんとした根拠があるのだよ。でも、売れてないソフトどうしをミックスしたのはダメ！

FIGHTERS MEGAMiX

セガ/5800円［税別］/発売中

⬅'96年のセガの隠し玉。というより最終兵器だ。

THE KING OF Fighters '96

エス・エヌ・ケイ/5800円［税別］拡張RAMカートリッジ対応/発売中

⬅SNKの人気キャラが勢揃いの非常に贅沢な作品。

異種格闘技と言えば夢の競演

TECHの大予想

てなわけで、今年は異種格闘技的ソフトがメチャ売れだ。決定！　しかし、異種格闘技といい切るにはなにかが足りない。そう、異種格闘技と言えばジャンルの壁を超えた闘いだ。と、いうことは……。今年はジャンルを超えた、新しいソフトが生まれるかも！　『アウトランVSアフターバーナー』なんてソフトが出たらどうしましょ!!

「X-MEN VS. STREET FIGHTER」©MARVEL COMICS.X-MEN TM & ©1996 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.※画面はアーケード版のものです/「FIGHTERS MEGAMiX」©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996※画面は開発中のものです/「THE KING OF Fighters '96」©SNK 1996 ※画面は開発中のものです

ソフト制作環境の進歩

明日のソフトウェアをはぐくむ ESP&GDNET

ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

ESPとは“エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング”の略語である。その名の通り、ESPの役割はソフトウェア制作にあたって、クリエイター（ゲーム制作会社）と一体になり、その才能を最大限に引き出せるように色々な面で支援する総合プロデュースにある。具体的に述べると、GDNETに参入している制作会社があるゲームを企画したとしよう。制作費を自分たちだけで工面できない彼らたちは、ESPに企画書を提出し、融資を受けるための金額を希望することができる。むろんESPは慎重なソフト評価にかけ、金額相当に値する質の高いソフトかどうかを判断する。ゴーサインが出ると資金のほか、技術や人材の支援までもが用意される。注目すべき点は、ESPがプロモーション（広告）、販売するにもかかわらずGDNET各制作会社のブランド名でゲームタイトルを発売できるところにある。クリエイターの名前が全面に押し出され、作品に“責任”が生じてくることによってコンテンツのクオリティアップが見込まれる。

“素晴らしい作品を送り出すこと”これがESPの基本姿勢だ。

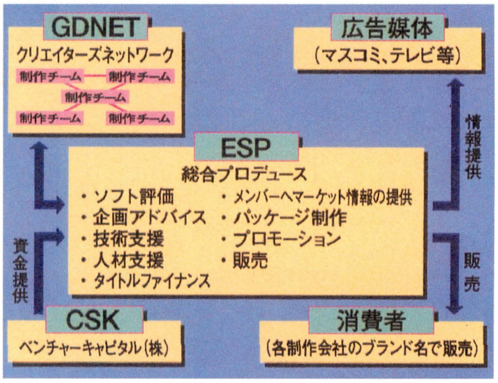
GDNET参入メーカー

- 株式会社アルファ・システム
- 株式会社オニオンエッグ
- 株式会社クインテット
- 株式会社ゲーム アーツ
- 株式会社CSK総合研究所
- 株式会社スティング
- 株式会社トレジャー
- 株式会社日本アートメディア
- 株式会社ネバーランドカンパニー
- 有限会社ビッツ ラボラトリー

グランディア

⬆ESPが手掛ける有力タイトル。もちろんゲームアーツの名で発売される。

クリエイターをあらゆる面で支援



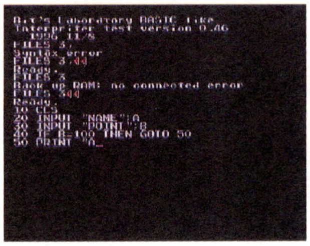
⬆GDNETは上記のイラストのようなつながりになる。

ソフト制作環境の進歩

自宅のサターンでプログラムできる BASIC for SEGA SATURN

高度なプログラム知識を必要とせずに、初心者でもサターンでゲーム制作が可能になる『BASIC for SEGA SATURN』が徳間書店インターメディアより発売される。BASIC for SEGA SATURNは、初心者でも扱いやすいプログラム言語の“ベーシック”を基本としつつ、BASIC for SEGA SATURNならではの機能として、ポリゴン処理やPCM音源使用、画面の回転拡大縮小処理や3万2000色表示、CD-ROMドライブ操作などを機能を追加している。

また、購入者の開発環境にあわせて、サターン単体とキーボードのみで使用可能な“スタンドアロンタイプ”と、パソコンと接続でき、より複雑なプログラムを可能にする“ケーブル接続タイプ”の2タイプで発売される。



⬆BASICプログラムをたくさん作って、コンテストに応募しよう。

コンテスト開催

『サターンの輝く★になれ！
～サターン・アマチュアゲーム・コンテスト～』
期間などは未定

スタンドアロンタイプ

'97年2月発売予定
9800円［税別］
サターン用CD-ROM
※上記の内容はすべて予定のものです。

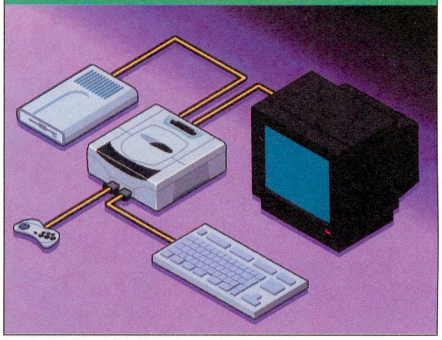
ケーブル接続タイプ

'97年2月発売予定
1万2800円［税別］
サターン用CD-ROM
パソコン用3.5インチFD
サターン・パソコン接続ケーブル（98用RS-232C）
※上記の内容はすべて予定のものです。

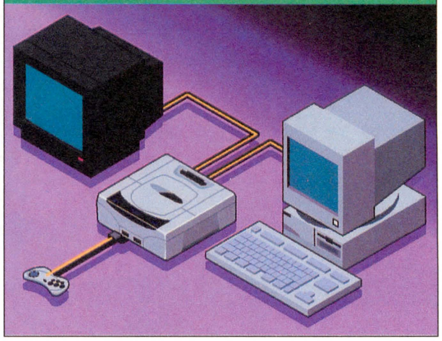
サポート雑誌タイプ

『Develo Magazine』
徳間書店刊
偶数月8日発行

スタンドアロンタイプ



ケーブル接続タイプ



『グランディア』©GAME ARTS イラスト/草彅琢仁　『BASIC for SEGASATURN』©SEGA/ESP/Tokumashoten Intermedia

ネットワーキング

さらに進化するネットワーク世界

セガサターンネットワークス

川口氏インタビュー

セガ・エンタープライゼス
国内コンシューマ事業本部
マルチメディア事業部
事業部長
川口五郎氏

ネットワークは第２世代へと進化する

――'97年のサターンでのネットワークはどう展開していきますか？

モデム中心です。サターン10台につき一台。つまり50万台は来年のビジネスにしたいと思っています。サービス的には、春までで現在展開している第一世代が終わります。世代というからには進化するものですから、ネットワーク上でのバージョンアップをさせていくことが可能だと思いますし、春から夏にかけてははネットワークRPGやテレビ電話などといった、いままでとちょっと違った形でのサービスをより進化させて、ユーザーさんの対応をさせていただきたいと思ってます。

――ネットワークRPGとは？

ネットワークRPGはニフティサーブを使ったアプリケーションのひとつ。したがって、ニフティサーブをベースとする多人数参加型のゲームです。やっぱりパソコンとサターンとが同じフィールドで戦うことができる。そこがいちばん環境的に違うとこだろうと思います。これは春から初夏ぐらいにかけて発売される予定になっています。

――テレビ電話はどのようなものになるのでしょうか？

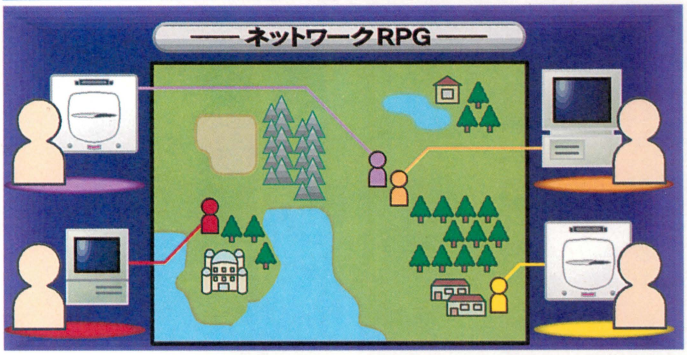
テレビ電話はNTTさんの『フェニックス』という商品がベースになってまして、それをサターン用にコンバートしたものです。モデムにカメラがついているということで、14.4Kモデムから28.8Kモデムにかわります。発売は今年のおそらく５月ぐらいになると思います。全画面を使ってのサービスはしません。技術屋から見れば28.8Kで全画面映せば粗いなんてのはわかりきっていますので、テレビ画面に自分の画面と、向こうの画面が見えるようになります。それからNTTさんと協力してのテレビ電話用のサービスが今年中に、ふたつほど行なわれる予定です。そのうちのひとつは発売直後ぐらいに開始されるでしょう。

'97年はネットワークの勝負の年です。様々な新サービスを春から初夏にかけて展開していきますので楽しみにしてください。

⬆現在NTTで使用されているテレビ電話システム。サターン版では、これの改良版をモデムに接続し、一体型として発売される予定だ。

⬅テレビ電話はサターンの付属品。電話にテレビをつけるのは不便なのだ！と力説されていた。

ネットワークRPGのイメージイラスト



'97年のサターン業界は大変革の年か!?

'97年のサターン業界は、全体的に新しいコンセプトでの展開が増えてくるようだ。一時期噂されていたポリゴン技術の弱さも、『バーチャファイター３』や『グランディア』の登場で、十分に克服しつつある。大ヒットするキーワードに当てはまるゲームも多数登場するので、本体販売数500万台突破も近いだろう。またゲーム制作現場が根底から変わるGDNETの登場や他のコンシューマー機には見られないネットワークサービスも登場する。本体発売から３年という節目にあって、かなり躍進することだろう。新次元を切り開くセガサターンの未来は明かるいに違いない。

⬆グランディアの登場で、発売タイトルの少ないRPGにも活気がでるか？

⬆ＶＦ３の登場で、'97年のサターン業界にまた新たなバーチャファイター旋風が吹き荒れるだろう。

⬅〝GDNET〟の登場によって、角川書店から発売される『スレイヤーズ』の開発は、快適だったに違いない。

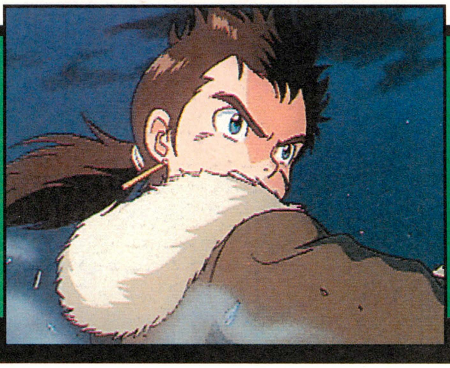
『スレイヤーズ』©神坂　一・あらいずみるい/角川書店　イラストあらいずみるい　『バーチャファイター３』©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996　※画面はアーケード版です。

体験版ソフトのすべてがわかる10ページ

- 天外魔境 第四の黙示録
- ファンキーヘッドボクサーズ
- ルームメイト
- クォヴァディス2
- m ～君を伝えて～

今度は舞台をアメリカに移す!

天外魔境 第四の黙示録



●ハドソン/2枚組6800円［税別］/1月14日発売予定●RPG

名作RPGがサターンで新たな出発!

PCエンジンの頃から根強いファン層を持つ天外魔境シリーズの最新作が、ついにサターンで登場だ!! イベントごとのアニメーションや、雰囲気を盛り上げるキャラクターの声など、シリーズのいい部分を統括した最高のデキに仕上がっているぞ。

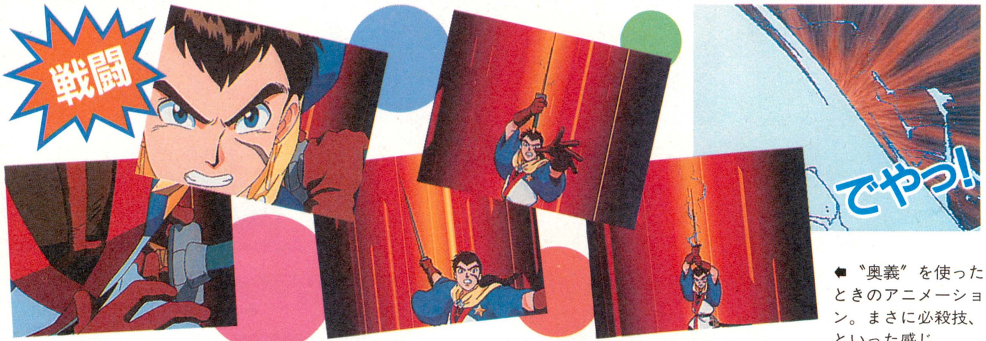
いちばんの注目点は、冒険の舞台が日本から一転してアメリカに移ったこと。あの広大な大地で、どんな大冒険が始まるのか。そして、なぜ19世紀が舞台になったのか。考えるだけでワクワクしてくるよね!!

⬆とにかく危険いっぱいの冒険が待っている!!

⬅ときには感動の涙を見ることも……。

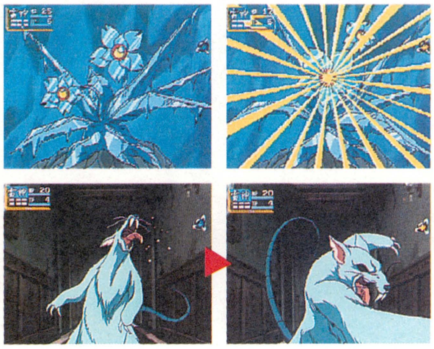
⬆ま、まぁ、こうういうシーンもありますわな。は、ははは……。

POINT 1 戦ってても喋ってても、とにかくよく動く!



⬅"奥義"を使ったときのアニメーション。まさに必殺技、といった感じ。

もちろん敵だってアニメする!



⬅花が怪光線を放ってくる!! 怖い。

⬅たかがネズミの攻撃。でも痛そうデス。

⬅まるでアニメ番組を見ているように、とにかく動きまくるのだ。

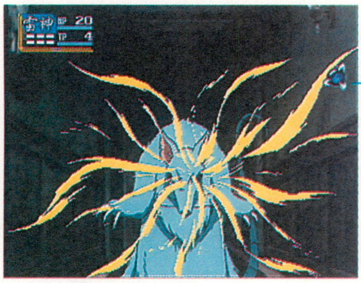
⬇フルスクリーンのアニメも随所に!!

⬆普通の会話でも、キャラクターが動くぞ。

©1997 HUDSON SOFT/1989,1997 RED

POINT 2 倒すか倒されるか！ 緊迫のバトル

敵は単体で現れることもあれば、パーティーを組んで襲ってくることもある。ヤツラの攻撃はすべてアニメーションで表現されるので、ダメージを受けると実に痛そうなのだ。ボスクラスの敵はもっと凝ったアニメが見られるのでお楽しみに!! ボスの必殺技はとくに見ものだぞ。



敵の体力パラメーター

- 敵さんやる気マンマン
- 「ヤバッ！」と思ってる？
- フッ勝ちは近いな

コレに注意!!

毒 毎ターン体力が少しずつ消耗。戦闘が終わっても歩くと体力が減る。時間がたつと治る。

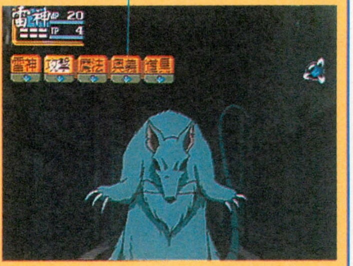
混乱 混乱すると、味方を攻撃するようになるわ、操作できなくなるわで最悪。放っておくと全滅するので注意。

眠り 眠りに落ちたらなにもできなくなる。攻撃を受ければ一応回復する。味方を攻撃しないだけマシか!?

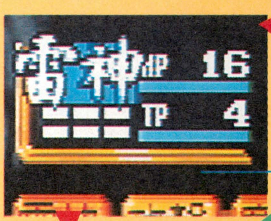
奥義を使いこなせ！

キャラクターひとりひとりにある必殺技が〝奥義〟だ。〝TP〟というテクニカルポイントを消費することで使用できる。もちろん眠れば回復するぞ。特定のイベントごとに、徐々に新しい奥義を覚えていくのだ。

コレが奥義コマンド



⬆戦闘時に選択すると、今使える奥義の一覧が表示される。TPの残りも計算してくれるぞ。



このTPを消費する

いけぇ〜っ！

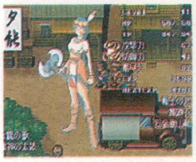
POINT 3 19世紀のアメリカを救う仲間たち！

雷神

⬅伝説の魔物ハンター、レッド・ベアのもとで修行する魔物ハンターの見習い。腕にはアメリカを救う戦士の証といわれている、〝火の紋章〟がある。

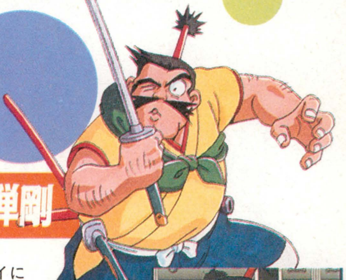
夢見

⬅雷神がニューオリンズに住んでいたころの幼なじみ。その頃から雷神にひとかたならぬ思いを寄せていた。



⬅胸に〝火の紋章〟を持つ、インディアンの娘。驚異的な戦闘力の持ち主で、村人からは悪魔の戦士と忌み嫌われているが……。

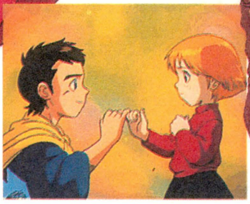
夕能



小月院禅剛

➡日本のサムライにあこがれているヘンなアメリカ人。しかもかなり日本文化を誤解している。合い言葉は「西向くサムライ小の月」。

⬆レッド・ベアを救いにアラスカを訪れる雷神だが……。



⬆雷神と再会を誓う夢見。そしてその約束は果たされるのか。

他にも登場！ 個性派キャラ！

酋長

⬅顔は出てこないのだが、強烈な個性を放つ名物インディアン。セリフは必聴モノだ。

Mr.アシモト

⬆オカマみたいな声を出す、妙な商人。人気絶頂のアイドル、キャンディーのグッズを売る。

➡知る人ぞ知る、マントーが登場。なんとハリウッドきっての名俳優に。彼主演の映画を見ることもできる。

雷神の闘いがいま始まる……

1893 ルイジアナ州ニューオリンズ

⬆かくれんぼに飽きた仲良し5人組は、デイブのひとことをきっかけに、おばけ屋敷探検に向かう。

⬅本当におばけがいた!? あまりに驚いて、ろうそくを投げ捨ててしまう。

➡雷神の先生、レッド・ベアにおばけが出たことを伝え、助けを求める子供たち。

⬆途中ではぐれてしまったサムを探しに博物館に入ると。

1899 アラスカ

ニューオリンズでの事件から6年後。雷神はレッド・ベアからの「お前の力が必要だ」という手紙を受けてアラスカに来ていた。

そこでは純銀のブリザードという悪者を筆頭に、魔物たちに襲われて苦しんでいる村人たちがいた。雷神は純銀のブリザードを倒すために、彼が住んでいるというアイスパレスに向かうが、氷の絶壁ではばまれていて近づくことすらできない。そこで、伝説の銃といわれている"魔法銃"を探すため、雪でおおわれた鋭鋒、マッキンリーを目ざすのだが……。

⬆気絶していた雷神を、アンカレッジの村人が救ってくれたらしい。

⬅途中で出会った仲間、星夜と一緒にマッキンリーを登る。星夜は雷神の潜在能力を引き出す。

➡伝説の神、バッファローを復活させ、アイスパレスへの道を開こうとしたそのとき、急報が……。

⬆なんと、アンカレッジの村を純銀のブリザードが襲った!? 村がボロボロだ。

この地でのポイント

雷神の恩師、レッド・ベアと昔かかわりあいがあったという星夜と出会う。見た目の若さに似ず、落ちついたその物腰は、彼の強さを物語っている。とにかく、雷神なんか目じゃないほど強い。彼と一緒にいる間に、どんどん敵を倒してレベルアップしておくのもいい。

WANTED!

ボス:純銀のブリザード

体験版の遊び方

CDに入ってます! IN CD

オープニングアニメから序盤ストーリーまで収録

体験版では、氷に襲われる雷神のフルスクリーンアニメーションと、ニューオリンズでの雷神の幼少時代を体験することができるぞ。

かくれんぼをしていた雷神たちは、デイブの提案でおばけ屋敷と呼ばれる古い洋館を探検することにする。無邪気な冒険心でのぞいてみたそこには、なんと胸に杭を打たれた死体が!! そして、その死体が動き出したのだ!!

⬅なぜか木のボートを使って雪原を駆け抜けている雷神。

➡そして雷神を追うように襲ってくる氷の柱。いったいここはどこ!?

時は戻り……

⬅幼少の雷神たちが、古びた洋館に探検に向かう。雷神がもっとも楽しかったひととき。

⬇デイブが見せた、おばけの写真。このおばけを見に探検に出かける。

⬆12回しか鳴らないはずの時計が、13回鳴った!! じわじわと恐怖が……。

シアトル

アラスカを離れた雷神は、シアトルに向かうことに。道中の船で、日本のサムライにかぶれたアメリカ人、小月院禅剛と出会う。

アラスカはインディアンの村。最近子供たちが白人文化にかぶれて、インディアンの伝統がくずれようとしているとか。

村の酋長と話しているとき、急に多くの犬たちが雷神や村人を襲い出す。その助けに入ったのが、夕能という女戦士。彼女のめざましい活躍で、村人たちは助かるのだが、村人たちはなぜか彼女のことを恐れていた……。

⬇ちょんまげを結って日本刀をさしている禅剛と出会う。ミョーになれなれしいヤツ。

⬅シアトルの村で、いきなり多くの犬たちに襲われる!!

➡夕能の助太刀で、なんとか犬たちをおっぱらえたが……。

⬅この村出身の白人かぶれ。村を捨てて出ていったヤツがなにをしに？

この地でのポイント

雷神と同じ〝火の紋章〟を胸に持つ若き女戦士。しかし、その紋章の本当の意味を知らなかった夕能は、村人たちから〝悪魔の印を胸にもつ悪魔の戦士〟と恐れられ、悩みに悩む。雷神が「紋章を持つ者がアメリカを救う」ということを教えてから、彼女は仲間に。

魔物ハンターギルドへ行こう！

アメリカ全土に広がる、魔物ハンターたちの情報交換の場〝ギルド〟。ここではアイテムを換金してくれたりするぞ。

⬅たまに、本編とは関係のない仕事をもらえることもあるので要チェック。

モンタナ

シアトルから歩いて約1日の距離にある、白人たちの街。ここでは今、人気絶頂のアイドル、キャンディーのブームの真っ最中。若者たちはみんなキャンディーのファンである証の猫の耳をかぶり、キャンディーファンでなければ人ではない、という風潮まで起こるしまつ。子供たちもやけに暴力的だ。

その街で雷神たちは妙なことを耳にする。彼女のコンサートが終わったあと、子供たちが怪しいバスに乗せられてどこかに連れていかれるというのだ。さっそくそのバスの後を追いかけてみると……。

⬇「邪魔なものは壊しちゃえばオーケー」と歌うアイドル。子供の自由をヤケに主張する。

⬅大声援を送る若者たち。完全にキャンディーの親衛隊となっている。

⬆妙なバスに乗り込む子供たち。

⬇まるでオオカミ男のような怪物!?

この地でのポイント

シアトルとモンタナ、ふたつの街をまたにかけて起こるさまざまな怪事件。そのボスたちが登場するのが大きなポイント。そしてもうひとつ、あの変なサムライ禅剛が、実は火の紋章の持ち主であったことがわかるという、大きなイベントが隠されているのだ。

WANTED

ボス：掃除屋のドッグ

⬅犬の格好をして、犬たちを操る強敵。なぜかシアトルを執拗に襲う。

ボス：キャンディー

⬅やけにかわいらしい攻撃をしかけてくるが、そのダメージは特大。

体験版に登場するキャラたち

夢見

機転のきく、賢い女の子。雷神のことを慕っている。サムの妹。

デイブ

冒険心が強く、冗談が好きで、気の優しい子。率先して行動する。

サム

おばけが嫌いな、ちょっと恐がり屋さん。おばけにとりつかれてしまう。

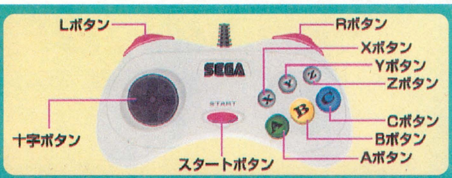
レッド・ベア

伝説の魔物ハンター。雷神を一流の魔物ハンターに育てようとする。

マグー

なぜか雷神が魔物ハンターの見習いであることを主張するヘンな子。

操作方法



操作ボタン	基本操作
スタートボタン	ゲームのスタート、歩くスピードの変更
十字キー	キャラクターの移動、コマンドの選択
Aボタン	決定、会話を進める、調べる、話す
Bボタン	キャンセル
Cボタン	決定、会話を進める、調べる、話す
Xボタン	使用しません
Yボタン	使用しません
Zボタン	使用しません
Lボタン	ステータス表示時、選択キャラクターを左に
Rボタン	ステータス表示時、選択キャラクターを右に

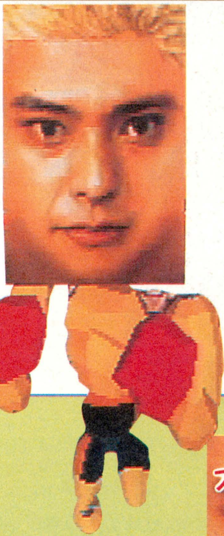
吉本印の"ファンキー"シリーズ第2弾

FUNKY HEAD BOXERS

●吉本興業/5800円［税別］1月10日発売予定●スポーツ

知る人ぞ知るアーケードの名作がよみがえる!!

あの吉本興業プロデュースのゲームソフト、"ファンキー"シリーズ第2弾。今回はアーケードで隠れた名作と呼び声の高い、『ザ・ファンキーヘッド・ボクサーズ』のリメイク版だ。定評のあったゲームシステムの独創性に、あの吉本の面々の強烈な個性が加わって、楽しさ大爆発。そんじょそこらのキャラゲーではない、超イケてるゲームの誕生だ。

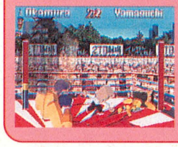


⬆選手の他にも、コーチやラウンドガールなどで思わぬタレントが出演している。

ゲームモードは3つ

通常の対人間対戦モード、対コンピュータ対戦モードに加え、自分の見込んだボクサーを世界チャンピオンまで育てていく"チャンピオンモード"の3つが楽しめる。

➡"チャンピオンモード"はコーチ選びが鍵。

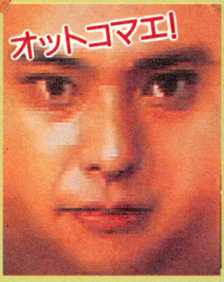


⬅対戦時は状況に合わせて自由に視点変更化。

➡意外とウケルのが背景。けっこー凝ってます。

アホクサオモロイ"ボヨヨンシステム"

3頭身キャラの上部には、ナメきってるとしか言い様のない直方体の顔がのっかっている。顔を殴るとボヨ～ンとへっこみ、腹を殴ると顔が青ざめる。変型パターンも人それぞれに多種多様。笑わせてくれます。



⬆さらに、殴られてダメージが蓄積されることで、通常時の顔の表情も変化してゆく。

⬆そろそろアザが目立つようになってきたロンブー亮の顔。端正なマスクが台なしやん！

⬆目がイっちゃってます。大丈夫なんすかね。大丈夫じゃなわけないっすね。

体験版の遊び方

パッと見べつにして結構しっかりした格闘ゲームなのね

体験版ではナイナイのふたりが使用可能。岡村は華麗なフットワークとガッツがウリのボクサータイプ。ただパンチ力はヘボヘボなんで、パンチが入っていても油断は禁物。矢部は根性いちばん、タフさがウリのファイタータイプ。テクニックには欠けるが、体力勝負で前進あるのみだ。それぞれ違う特性を持った必殺技も要チェックね！

⬅⬆接近して最初の1発が入らないときは深追いは禁物。その逆ならイケイケだ！

⬅1発目が入ったらあとは連打あるのみ。ひたすら打つべし。

いますぐできるワンランク上のプレー

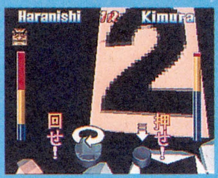
必殺技はよく見てかわす

⬅敵の強力な必殺技も、前触れの雷に注意していれば大丈夫。

インターバルの連打は音に惑わされるな

⬅BGMとボタンのタイミングが微妙にずれているのに注意。

ダウン時は連打よりグリグリ



⬅ボタン連打は立ち上がり、十字キー回しは体力回復の効果。

相手のタイプを素早く判断

⬅能力の特徴差も大きいから、相手のタイプを素早く判断！

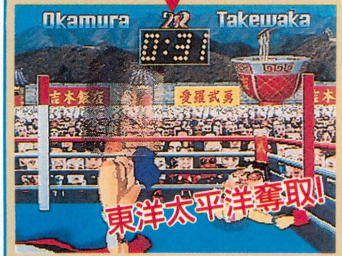
ORIGINAL GAME © SEGA 1995
REPROGRAMMED GAME © 1997 Yoshimoto Kogyo Multimedia Produce

実録 モンキーバイソン岡村、天下穫りへの道

ここではナイナイ岡村を主人公に、チャンピオンモードで世界チャンピオンの座を奪うまでの軌跡を見てみよう。

⬅スタート時はまだ日本ランキング5位。

➡とりあえず日本チャンプを目ざし戦いの日々。



⬆中盤の山場、東洋太平洋王座。これを穫って初めて世界への道が開かれるのだ。

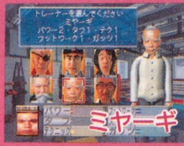
⬅ついに伝説のチャンプ、トミーズ雅を倒す！　でも、油断していると……。

⬇世界ランク入りすれば夢のチャンプまであと少し。ついに相棒矢部を追い抜いて世界2位入りだ！

歯がたたん時はトレーニング!トレーニング!

見事チャンプの座を奪うまで決して平坦な道ばかりではない。そこで敵に破れたときに鍛えてくれるのが、この謎のコーチ5人衆だ。それぞれに得意分野があるぞ。

⬅タフさとフットワークが専門。



⬅ガッツとパワーならおまかせ。

⬅その巨体はスタミナとタフさの源。

⬅パワーとガッツさが信条の熱血派。

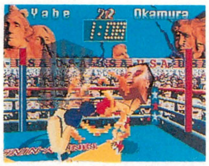
⬅テクニックとスタミナの職人肌。

⬅フットワークとテクニックなら彼。

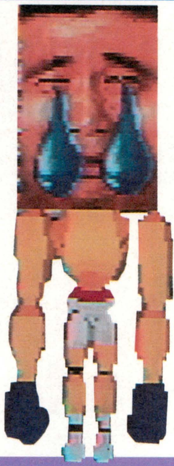
独断と偏見で選ぶ

ダウン時捨てゼリフ選手権!

芸人さんたちを集めての収録時にいちばん手間がかかったというダウン時の捨てゼリフ。ここが芸の見せどころと悩みに悩み抜いて吹き込んだというから必聴だ！



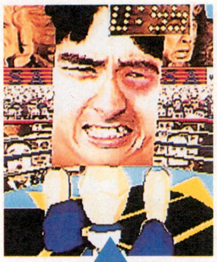
⬅選手はダウン時に、なにかヒトコト言い残して倒れ込む。



「オッカレサマデシタ〜アリガトウゴザイマシタ〜」

瞬間に命をかけた芸人魂を感じるのだ!

「ツヨ〜イジャナ〜イ。モウチョットテヌイテヨ」



「コリャアカンワ、バ〜イバ〜イ」

「ツギノシゴトナニシヨ……」

最後はこれでキメたい必殺技コマンド集。

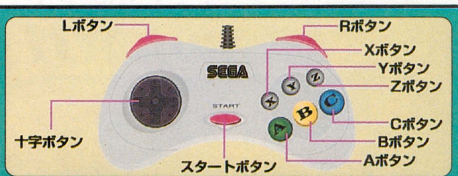
"猿人貴公子" モンキーバイソン岡村

如意ブロー	↓↓C
ウキウキアッパー	↓→C
イヤイヤブレス	↓←C
ウキウキ超アッパー	←→B

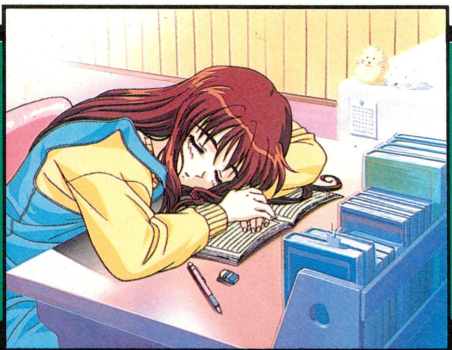
"時速10キロの暴走機関車" トーマス矢部

ホイールスピン	↑→C
ハイジャンプ魔灸	↑↓C
ガーンナックル	↓↑B
国銭パンチ	↑←C

操作方法



操作ボタン	基本操作
スタートボタン	ポーズ
十字キー	移動/上+パンチ=アッパー、下+パンチ=ボディ、左右+パンチ=フック
Aボタン	ガード
Bボタン	ジャブ
Cボタン	ストレート
Xボタン	視点変更
Yボタン	視点変更
Zボタン	視点変更
Lボタン	使用しません
Rボタン	挑発ポーズ



▶サターンならではの"時計機能"をフル活用

ROOMMATE ～井上涼子～

●データム・ポリスター/5800円[税別]/1月24日発売予定●リアルタイムコミュニケーション

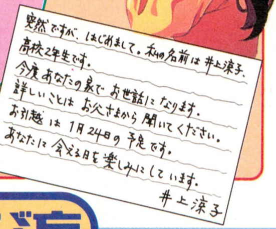
もはやゲームとは呼べない!? 気がつけばキミの生活の一部となっている"リアルタイムコミュニケーションソフト"

新しいタイプの恋愛シミュレーションが登場。サターンの"時計機能"を利用し、ゲーム内でも実際の生活とシンクロする形で時間が経過する驚きのゲームシステムだ。起動したタイミング次第では、ヒロインに会えないことさえある。ゲーム本来の楽しさに加え、それ以上のなにかを期待させる作品だ。

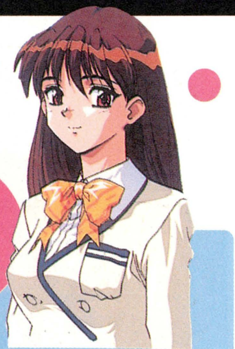
ストーリー

主人公"僕"の家に、父親の親友の娘だというその子は突然現れた。両親の転勤で、これからうちで同居することになったのだという。彼女の名は井上涼子、まだ17才の高校生だ。ぎこちなかったふたりの関係も、時の流れとともにいつしか……。

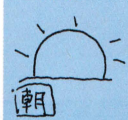
はじめまして


突然ですが、はじめまして。私の名前は井上涼子、
高校2年生です。
今度あなたの家でお世話になります。
詳しいことはお父さまから聞いてください。
お引越は1月24日の予定です。
あなたに会える日を楽しみにしています。
井上涼子

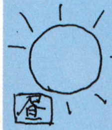
涼子ちゃんの1日



現実の時間経過とリンクしているため、朝スイッチを入れればゲーム内も朝。ゲーム内の登場人物は、キミとまったく同じリズムで暮らしているわけだ。



朝ゲームを立ち上げると、学校に行く前の慌ただしい様子の涼子ちゃんがいる。時には「おはよう」というあいさつだけ残して、足早に学校へと行ってしまうことも。夜型のキミが起きるのを彼女は待っていてくれないゾ。



昼間彼女は学校に行っているため、会うことはできない。プレーヤーも同じような学生なら問題ないが、昼間ごろごろしているようなキミは夜までじっと我慢の子なのだ。彼女がいない部屋で、悪さしちゃダメだぞ。

夕方になると、やっと涼子ちゃんは学校から帰ってくる。キミとの仲しだいでは、その日学校であったことを話してくれたり、悩み事の相談を受けたりするかもしれない。でもあんまり彼女を夜更かしさせないでね。

夜中は基本的にぐっすりと眠っている彼女。キミがあんまり遅く家に戻ってくると、彼女はお出迎えしてくれない。朝がきて彼女が部屋から出てくるまで、もう会うことはできないのだ。基本的にはね。

体験版の遊び方

涼子ちゃんみずからソフト内容を説明してくれる体験版オリジナルバージョンなのだ!

ある日の涼子ちゃん

本来時計機能にリンクしているこの作品だけに、今回の体験版は製品版では見られないオリジナルバージョンなのだ。主人公の涼子ちゃん自身が案内役でソフトの内容を説明してくれるぞ。製品版のダイジェストのようになっていて、プレーの流れがよくわかるようになっているのだ。

起床～登校

⬅朝起きるともう制服姿に着替てる涼子ちゃん。なんか残念。

朝は「おはよう」のあいさつで始まる。会話のなかでときどき彼女から質問を受けることがあるが、今回の体験版でも選択肢が登場する。別にこれを選ばなければならないといったことはないので思ったとおり素直に答えて会話を楽しめばいいのだ。

日中は学校があるから会えないね……

©DATAM POLYSTAR/ROOMMATE PROJECT

涼子ちゃんってどんな子？

●生年月日	1979年11月4日
●血液型	O型
●身長・体重	158センチ・44キロ
●B・W・H	84センチ・58センチ・84センチ
●家族構成	両親　弟
●性格	真面目で努力家 ちょっと泣き虫 ロマンチスト
●得意科目	英語、国語
●苦手科目	数学（かなり苦手）
●所属クラブ	テニス部
●趣味	読書、音楽、テニス、詩を書くこと、散歩

とりあえず現段階で彼女に関してわかるのはこれくらい。あとはプレーヤーであるキミしだいだ。友好度など数値的な要素は一切ないこの作品では、本当の友達のように接してあげなければわかりあえないぞ。

⬅日頃は元気な女子高生だけど、夢見がちな一面も持っている。

➡学校ではテニス部に所属。彼女には彼女の生活があるんだね。

思い出の数だけ 互いの理解は深まってゆく

声の出演：藤野とも子

主人公・井上涼子役を演ずるのは、いま売り出し中の若手声優、藤野とも子。青二プロ所属で、5月30日生まれの20才。趣味は散歩と歌うことで、今回は主題歌にも挑戦しているぞ。

主題歌にもチャレンジ いま、伸び盛りの彼女から目をはなせないゾ!!

初回リリース版には期間限定W特典付き！

ソフト発売を記念して、初回リリース版に限りオリジナルキャラクターシールがついてくる。さらに同封の応募券で涼子ちゃんの声によるバレンタインデーボイスメッセージをはじめとする、豪華賞品が当たっちゃうのだ。応募期間は1/31消印のものまで有効。

⬇応募者にはもれなくオリジナルポストカードをプレゼント。

今年のバレンタインは……

なんと！ TECHサターン読者に特別プレゼントよん

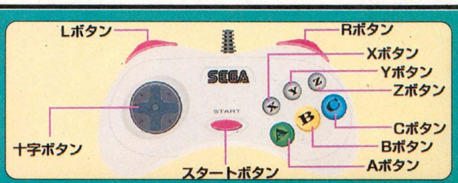
さらにさらに今回は、TECHサターン読者のために特別プレゼントとしてオリジナルテレカとイメージソングCDを用意してもらえたぞ。ふるってご応募してね。

［あて先］
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　TECH編集部TECHサターン「ルームメイト」係まで

➡イメージソングCDには、井上涼子本人によるポエムも収録されている。

主演の藤野とも子朗読のポエムは要チェック！

操作方法



操作ボタン	基本操作
スタートボタン	使用しません
十字キー	移動
Aボタン	決定
Bボタン	キャンセル
Cボタン	決定
Xボタン	使用しません
Yボタン	使用しません
Zボタン	使用しません
Lボタン	使用しません
Rボタン	使用しません

下校～就寝

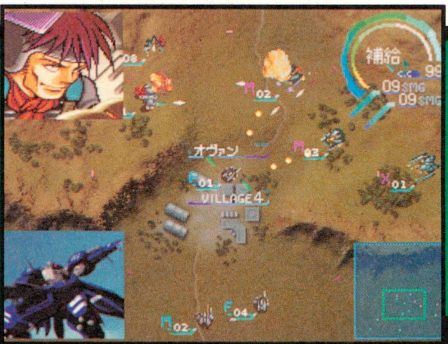
⬅テレビドラマを見てアレコレ感想をいう涼子ちゃん。

夕方から夜にかけては、朝よりじっくりと彼女とコミュニケーションできる。帰宅後から床につくまで、何回か出会うチャンスがあるから探してみよう。また一度寝てしまったら基本的にそれ以上のアクセスは不能。ただたま～に彼女も夜更かししているらしいぞ。

寝つきはいいほうだけど たまに目がさえて 眠れないときもあるの。

話題の第2作目、その最新情報をお届けだ!

クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～



●グラムス/6800円［予価］/3月発売予定●シミュレーションRPG

今回は製作現場にお邪魔したぞ!

グラムスでは、ゲームの随所で使用されるアニメシーンを最新のデジタル映像処理ソフト『アニモ』で制作している。今日はこのアニモによるアニメーション制作の流れをレポートするぞ！

⬅アニメーションも、今やデジタルの時代なのだ。

デジタルだとココがちがう!!

従来のかさばるセルを扱うこともなく、保存や管理が簡単。色の塗り直しもデータ上でラクラク可能だ。撮影までもコンピュータ上でできるため、大型撮影台も不要。デジタル化によって様々な行程が簡略化され、質の向上へとつながるのだ。

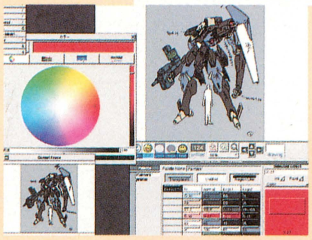
これがデジタルアニメーションだ!

PROCESS 1 スキャニングと線画処理

原画に着色し映像化するまでまでが、現在のデジタルアニメーションの行程だ。このプロセス1では手書きで作成された原画をスキャナでコンピューターに取り込み、色の塗り分けのための境界線を作成する（下写真大）。次にスキャンした画像の汚れを取り、実際の映像に使用するラインを作る。（写真右上）

PROCESS 2 着色

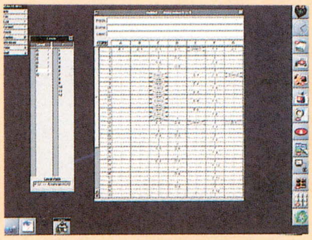
着色は下の写真、画面中央左よりのカラーピッカーから色を拾ってくるだけでオーケー。また同じようなコマには、前回使用した同じ色を指定するだけ。デジタルなら絵具を使う必要もなく自由に色を作り出せる。この後は、前プロセスで作成した境界線の区切りとおりに着色するだけ。



PROCESS 3 Xシートの作成

着色された画像をビデオまたはフィルムに撮影する順番にならべた表が、このXシートだ。ゲームのデモに使われるようなアニメーションには、1秒間に15コマもしくは30コマもの画像を使用する。それだけのコマ数を使用してはじめて、なめらかなアニメーションになるのだ。

デジタルでXシートを作成すると、膨大な量のコマの並べ替えもパソコン上ででき、修正作業も簡単。



PROCESS 4 背景の合成とカメラワーク

最後に手書きで作成された背景（左写真小）をスキャンして、いままで作成した画像と合成させる（下の写真）。その合成した画像にカメラワークをつける（写真中央の緑のフレーム）。あとは、作成したXシート通りに、パソコン上で画像を並べ替えてビデオなどに出力すれば、アニメーションの完成だ。

ゲーム製作の進行状況は？

グラムスさんによれば、「完成度は55パーセント、現在はアニメーションの質の向上とシステム調整につとめています」とのことだ。発売の3月まであとわずか、最後の追い込みにけんめいだ。

オヴァン・レイ

⬅今回の主人公。10年前にぬれぎぬを着せられ逃亡。現在は惑星強襲旅団"赤い蠍"に所属。

⬅オヴァンの婚約者。軍の任務でオヴァンの敵陣営に回ることになってしまい苦悩する。

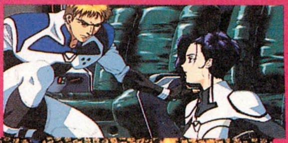
ヒルダ・ベーレンス

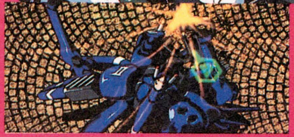
⬆グラフィックはほぼ完成。あとはバランス調整のみとか。

デモ版のココを見ろ!

CDに入ってます! IN CD

デモ版ではデジタルアニメーションで製作された、迫力のオープニングが収録されている。キャラクターデザインは『マクロス』でおなじみの美樹本晴彦。メカニカルデザインは『Zガンダム』で一躍脚光を浴びた藤田一己。この豪華スタッフによるアニメーションがデモCDに収録されているのだ。





「クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ」/©GLAMS.INC.1997
「animo」/©Cambridge Animation Sptems,Ltd.

ほんの～り淡い恋をしよう m ～君を伝えて～

●ネクサスインターラクト/5800円［税別］/発売中●恋愛シミュレーション

かわいいあの娘と交換日記 うれしはずかし恋愛シミュレーション

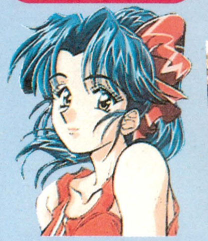
交換日記からお付き合い、そんな健全な恋愛に憧れる男子諸君に贈るシミュレーション。プレーヤーは某私立高校の２年生として、女の子と交際を始め、85日後のクリスマスに本当の気持ちを告白する。日々の交換日記、学校でのふれあいなど、高校生の淡い恋愛を体験できるぞ。

気になるあの娘の好みのタイプは？

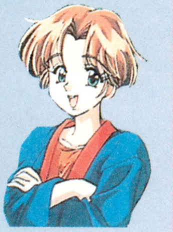
プレーヤーがお付き合いできる女の子は３人。年齢も性格もまったく異なる女の子たちだ。普段の言動や交換日記などから、彼女の性格や好き嫌いをチェックしておこう。

武蔵野 香

⬇８年ぶりに再会した幼なじみ。成績優秀でスポーツ万能。強気で、嫉妬深いところも。

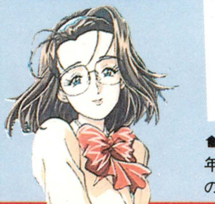


神谷 高美



⬇上品でおっとりしたお嬢様タイプ。主人公の中学時代の先輩。演劇部に所属。

羽田 みゆき



⬆主人公と同じ図書委員の年下の女の子。変わった趣味の持ち主で、マリモが大好き。

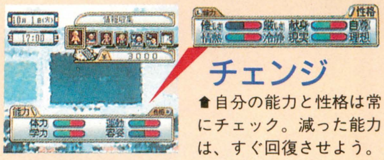
運命を決める心理テスト

ゲームスタート時に、いくつかの深層心理テストが出題される。この答えによりプレーヤーの性格が判断され、付き合う女の子が決定される。交換日記できる女の子は、１ゲーム中ひとりだけなのだ。

⬅とにかく自分の思ったように答えるしかない。

楽しい高校生活のはっじまり～

平日のすごし方

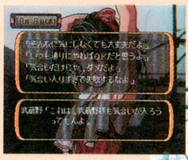


⬆自分の能力と性格は常にチェック。減った能力は、すぐ回復させよう。

平日は、各能力のアップと情報収集につとめよう。また、彼女にプレゼントをするために、こつこつとアルバイトをしてお金を貯めておくことも重要だ。

⬅⬇たま～に、有力な情報が得られることも。

４択で女の子の心をつかめ



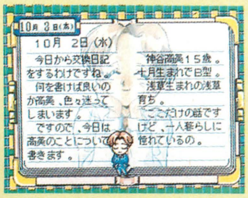
⬅彼女の性格やいままでの言動を考慮して、ナイスな返事をして上げよう。

イベントでは、女の子の会話に４択から選ぶ。気のきかない答えだと、彼女が怒ってしまうので注意。

➡いや～そんなに喜んでもらえるとは。これでふたりの関係も一歩前進かな。

毎週月・木は◎チェック!!

毎週月・木曜日には、彼女から交換日記が届くぞ。返事は４択から選べばオーケー。プレゼントやデートの約束も、ここですることができるのだ。



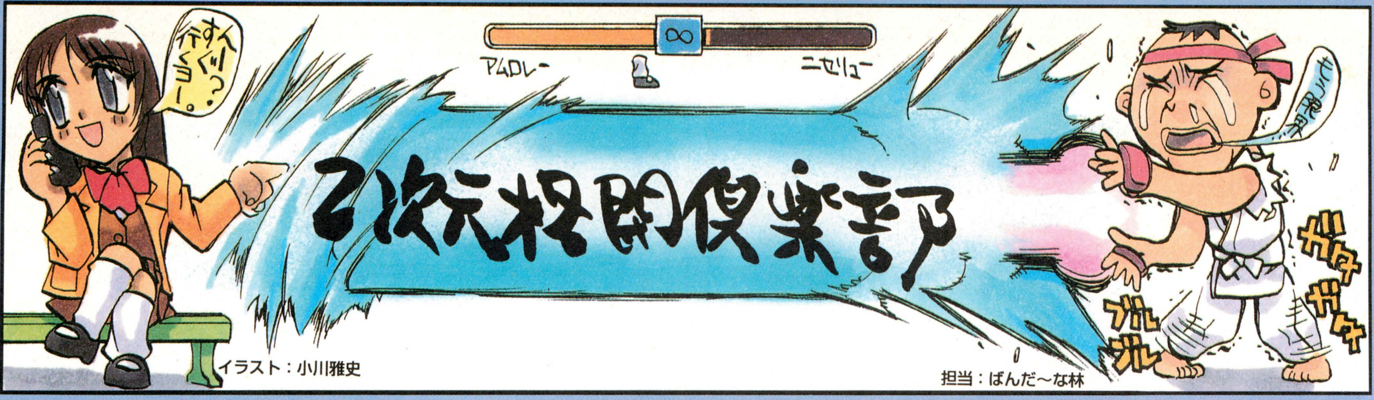
⬆彼女の誕生日前にはプレゼントをお忘れなく。

デモ版のココを見ろ！

デモ版にはゲームが始まる前のオープニング映像が収録されている。３人のヒロインたちのビジュアルと、ゲーム中たまに見られる名脇役達のカットを拝見することができるぞ。残念ながらゲームを実際にプレーすることはできないが、個性溢れるキャラクターたちをしっかりと堪能してほしい。

⬆ヒロイン以外の脇役達にも注目。みんないい味だしているぞ。

©1996 NEXUS INTERACT ©1996 Dazz



イラスト：小川雅史

担当：ばんだ〜な林

今月の対戦日記

●ども、本コーナー担当の林です。先日ネオジオの『サムライスピリッツ天草降臨』を購入しまして編集部で遊びまくっています。ゲーセンでは『X-MEN vs ストリートファイター』ですね。あと未プレーなんだけど『わくわく7』を楽しみにしてます。えっ、戦歴？……。聞かないでぇ！

気になるふたりはどーなの？

ザ・キング・オブ・ファイターズ '96
エス・エヌ・ケイ
5800円［税別］
(お買い得セット 7800円［税別］)／
限定ダブルパック 9800円［税別］
発売中

サターン版でもネオジオCD版と同じように、ボスキャラふたりが使えるのだ。えっコマンド？ ネオジオと一緒ってSNKの高津さんは言ってたよ。

⬇もうKOF'97のハナシが出てるんだよね。キミはもう投票したかな？

➡投げキャラのお姉様バイスと親父クラーク。

⬅宿命のライバルキャラ対決。うーん熱い！

ゲーニッツ

神楽ちづる

PRESENT

拡張RAMとKOF'95&'96がセットの"限定KOFダブルパック"。コレを3名の読者にプレゼントするぞ。あて先はテックサターン編集部「KOF万歳！」係

夏まで待てない、カプコン入魂の一作

X-MEN VS. STREET FIGHTER
カプコン
価格未定
'97年夏発売予定

➡タッグマッチならではのド派手なコンビネーションが炸裂。

⬅相手を空中に飛ばして、豪快な連続技を決めてやれ。

⬆各キャラクター最低ひとつは持っている超必殺技だぞ。

⬅相手の攻撃を防御しつつ前進。反撃のチャンスを待つのだ。

現在アーケードで大人気の『X-MEN vs. STREET FIGHTER』。サターンへの移植が決まって、さらにヒートアップ！。今月は基本的なシステムの説明と、X-MENとストリートファイターに思い入れのあるふたりがコラムを書いてみたりして……。

ばんだ〜な林が語る オレとSTREET FIGHTER

ザンギで回してダルシムで燃やす！ますます人間離れしたこのコンビが、吉田せめんと率いるミュータントたちを撃破するのだ。よって俺様の勝ち！

吉田せめんとが語る オレとX-MEN

超極太目ビームで敵を画面外までブッ飛ばす快感がたまらん。ましてや、ばんだ〜な林の使うへっぽこリュウならなおのこと。やーい、へっぽこ〜！

●『ザ・キング・オブ・ファイターズ '96』Ⓒ SNK 1996 ※画面は開発中のものです。
●『X-MEN VS. STREET FIGHTER』 MARVEL COMICS X-MEN TM&Ⓒ1996 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.
ⒸCAPCOM CO,.LTD.1996 ALL RIGHT RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.
※画面はアーケード版のものです。

第1回 ヤツら本当に逮捕する気があるのか？

セガ　5800円［税別］　1月24日発売予定

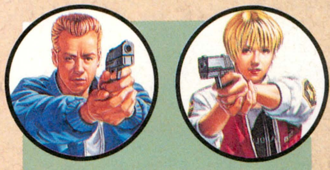
いわゆるステージクリアー型でありながら、プレーヤーキャラの繰り出せる技が『バーチャファイター』などの格闘ゲーム並みに豊富で、しかも派手であるという点が支持され、全国のゲームセンターで親しまれている『ダイナマイト刑事』が、いよいよサターンで遊べる！　ぎゃー!!

コレこそが刑事の鑑

●犯人を逮捕する勇敢な刑事（資料映像）。

当ページはそんなコレをあらゆる角度から連載で解説していく方向だゾ。だが！　本作はまだ発売前なので、攻略っ！　とか、開発ウラ話!!　などの類いは今回はやらないゼ!!　ガッカリ！　タイトルが『摩天楼の狼』になりそうだったとか、そういうことは次号以降でジックリ!!

最初のテーマは〝この刑事たちがいかに乱暴者か？〞だ！　確かに相手は武装テロリストだし、敵はスゴい数いるけど、ブルーノもシンディも〝悪人でも命は大切だから逮捕して更生させてあげたい！〞って絶対思ってないでしょ。ロケットランチャー撃ったりジャーマンスープレックスかけるって、やりすぎだよね？正当防衛を盾に好き勝手暴れてるって感じ。……本当はその無鉄砲さがあきれるほどダイナマイトでステキなのだがっ!!（66ページに関連記事）



●「やりすぎだ」と署内でもささかれているブルーノ警部補（42・左）と、彼の相棒になったシンディ警部（23・右）

21世紀の流行病？

冷静になれず破壊衝動にかられるデカたち

プロレス技を好む

21世紀のサンフランシスコ市警でもっとも流行しているのがプロレス技。犯罪者や容疑者が相手だと本気を出してもおとがめナシなので、つい死んでしまうテロリストが続出中。

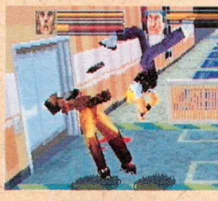
パイルドライバー

フランケンシュタイナー

ジャイアントスイング

派手な蹴りに走る

プロレスを知らない刑事のあいだでは格闘ゲームの蹴り技を悪人に見舞うのがブーム。〝逮捕〞、〝身柄の保護〞などの言葉を知らない新人類のワンパクさと恐ろしさがうかがえる。



サマーソルトキック

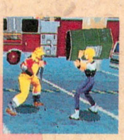
ダッシュしてヒザ蹴り

上昇しながら回転キック

すぐ物を持つ者も

銃社会化がエスカレートしすぎた2010年代ではロケットランチャーでサバイバルゲームに興じる無謀な若者が登場。同時にテレビやドラム缶を他人にぶつけるゲームも一般的に。

火器の迫力を楽しむ人々



見ためだけでは職業の確認が困難な暴走刑事

意識調査　どうなの？ 大統領の娘の評判？

連載1回目にしていきなりこのゲームの核心をついてしまうようなことを書いちゃうが、大統領の娘ってさぁ……あ、ロコツで具体的で主観的な彼女の印象をここでハッキリ発表しちゃダメですか？　でも書きたいんですよ。だってあの娘ブ（省略）。

媒体用の写真

⬆育ちのよさと性格の悪さとナマイキさを感じないっすか？

実際の映像

⬆ウワサによると、開発段階ではもっとブサ（略）。

刑事手帳

●オッス!!　このページをまかされてる田川ラメ夫ですが、このゲームさーマジでおもしろいです！　激ヤバ即買いの超クールなアイテムっしょ。次号はディープスキャン特集!?

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996,1997

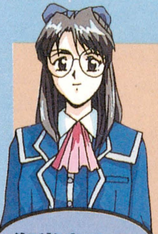
EVE burst error 調査隊

調査隊員：ナル内田

『EVE burst error』イマジニア/7800円［税別］
'97年1月24日発売予定/18歳以上推奨

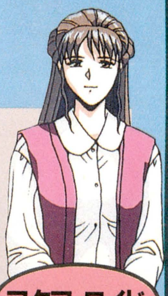
担当者の独断の判断でお送りする
女だらけのキャラクター相関図

サターンX指定の廃止で、美少女ソフトも減ってくるかなー、なんて不安も吹き飛ばすほどのビックタイトル『EVE burst error』が登場だ。パソコンでは『野々村病院の人々』と各誌の売上ランキングを競い合ったタイトルだからその内容は保証済み。サターン版では、吹き替えやアニメーションシーンの追加など演出面がパワーアップ。今回は物語のなかで絡み合う複雑な人間関係を、担当者の独自の判断で紹介しますぞ。



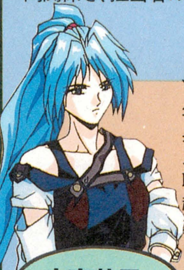
御堂真弥子
外交官の娘
年齢：18歳
身長：149センチ
スリーサイズ：B77・W52・H79
職業：外国人学校の生徒
趣味：読書
エルディア国の日本外交官、ロス・御堂の娘。母をテロ事件で亡くしたが、寂しくてもそれを表には出さない性格。

尊敬



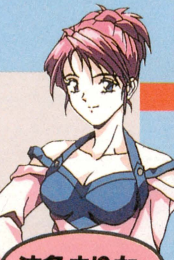
アクア・ロイド
ミステリアスな婦人
年齢：32歳
身長：160センチ
スリーサイズ：B84・W58・H83
職業：不明
趣味：仕事
神秘的な空気を持ち合わせている。事件を追っていた小次郎と地下のバーで出会う。彼女の素姓はいっさいが謎に包まれている

警護



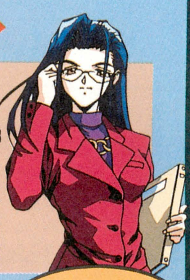
氷室恭子
ナイスバディー高校生
年齢：不明
身長：159センチ
スリーサイズ：B86・W56・H84
職業：外国人学校の生徒
趣味：不明
真弥子と同じエール外国人学校に通う女子高校生。まりなのことを不審に思っているらしく、つねに警戒し、気にかけている。

友人



法条まりな
任務達成率99パーセントの問題児
年齢：不明(けっこうな歳らしい)
身長：161センチ
スリーサイズ：B89・W59・H85
職業：国家機関のエージェント
趣味：恋愛
男っぽく、ほれっぽい性格。海外赴任をしていたのだが、真弥子の警護という目的で再び日本に戻された。腕前は超Aクラス。

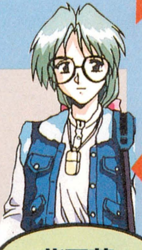
上司の恋人



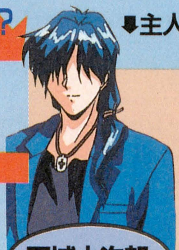
香川
まりなのお目付役?
年齢：自称30歳
身長：168センチ
スリーサイズ：B88・W58・H83
職業：国家機関の内務調査官
趣味：まりな虐め
国家機関の内務調査官。まりなの上司である甲野部長と不倫関係にある。つねにまりなの行動に目を光らせている。

愛?

⬇主人公の2人⬆

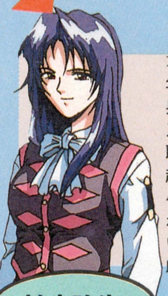


柴田茜
ハイエナカメラマン
年齢：23歳くらい
身長：158センチ
スリーサイズ：B85・W58・H84
職業：自称フリーのジャーナリスト
趣味：カメラをなでること
自称カメラマン。スクープ写真を撮るために小次郎のあとをつけ回している。小次郎曰く〝ハイエナカメラマン〟。



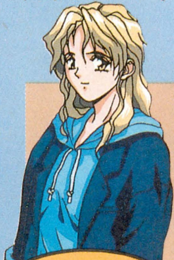
天城小次郎
無名の名探偵
年齢：不明
身長：178センチ
スリーサイズ：知りたくありません(担当者)
職業：探偵
趣味：不明
元は桂木探偵事務所のエース。ある事件で所長自身を逮捕に追い込み、それ以来ライセンスを剝奪されてしまう。腕は確かだ。

友人



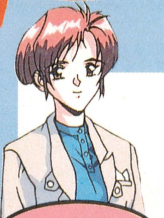
桂木弥生
男勝りの探偵事務所所長
年齢：小次郎より二歳年上らしい
身長：160センチ
スリーサイズ：B83・W56・H83
職業：桂木探偵事務所所長
趣味：仕事
小次郎と恋愛関係にあった。しかし、前所長の父親を逮捕に追い込んだことにより、現在は小次郎を恨んでいる。男勝りの性格。

恩人

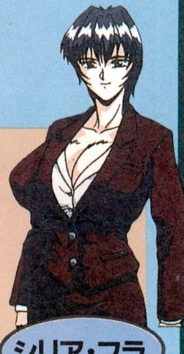


プリン
秘密多き居候
年齢：不明
身長：155センチ
スリーサイズ：B79・W52・H80
職業：不明
趣味：不明
日本語が堪能な外国人。不良にからまれていたところを小次郎に助けられ、それからは事務所の居候に。なにかを隠しているよう。

手助け



松乃広美
数少ない小五郎の助っ人
年齢：不明
身長：154センチ
スリーサイズ：B85・W58・H82
職業：図書館司書
趣味：古美術の研究
図書館の司書を勤める。小次郎の手助けをしてくれる。



シリア・フラ
驚異のバスト105センチ
年齢：23歳
身長：170センチ
スリーサイズ：B105 W62 H91
職業：外国人学校講師
趣味：体を鍛えること
バスト105センチという、ナイスバディーの持ち主。胸についてコンプレックスを感じており、巨乳のことにふれると怒りだす。

次号予告 生シリアを探せ

やっぱこのゲームでいちばん目を引くのは〝シリア〟でしょう。男心をくすぐるってゆーか、デカイってゆーか、とにかくイイデス。そこで当コーナーでバスト105の実体を調査、体感する予定だ。次号をまて!!

いるのかららたり!?

©1997 C's Ware All Rights Reserved.

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

ネルフ課報部 極秘報告書

TOP SECRET

第壱回 珠玉のLMHG

'96年春に発売されたサターン用アドベンチャーゲーム『新世紀エヴァンゲリオン』の2作目『新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impresstion』（以後便宜上2ndと表記する）が発売されるという極秘情報を入手しました。ソフトの発売は'97年の春頃になるものと予想されます。

我々ネルフ課報部では、この重要かつ最高機密に属するであろう2ndの最新情報と、それに付随するエヴァンゲリオンの情報とを逐一入手、毎月報告をしようと考えております。第壱回である今回は、昨今のエヴァンゲリオンフリークの間で話題になっている〝LMHG〞なるものについて報告します。

——ネルフ課報部員ガンツ及川

リミテッドモデルハイグレード

LMHGと呼ばれるモノ

ちまたでチョベリバやBMなどという造語をよく聞きます。チョベリバは超ベリーバッドの略語、BMはバカ丸だしの略であります。

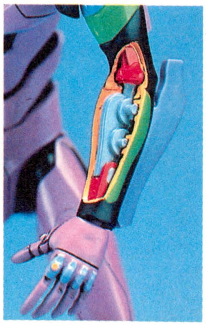
ところが、最近ではそれらのかわりにLMHGという単語をよく耳にするようになりました。これはリミテッドモデルハイグレードの略であり、玩具メーカーのバンダイから発売されている、エヴァンゲリオンのプラモデルのことであります。全長200ミリ、多色多重成形で構成され、関節部分にはポリキャップを使用した逸品であるという多数の一般市民からの情報も得ております。零号機から参号機までの全5種類が制作されており、それぞれのパッケージには、付属アイテム数個とミニフィギュアが2体が同梱されております。このLMHGが逸品とされている理由には、設定を忠実に再現している点と、各関節部分が可動することにより自由なポージングがとれる点とが有力視されております。その証拠写真もあります。課報部でも確認しましたが、腕のギミックやエントリープラグの挿入などはかなり興奮する動作でありました。

零号機　零号機改　初号機　弐号機　参号機

2ndの発売はまだ先であることから、このLMHGシリーズがエヴァンゲリオンブームをさらに加熱させていくことは確実でありましょう。

バンダイ
各2500円［税別］
対象年齢15歳以上
発売中

驚異の関節可動



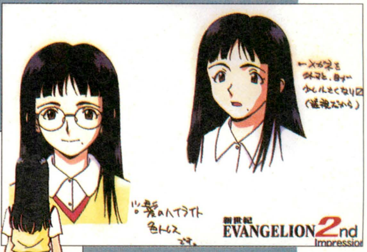
腕が曲がります

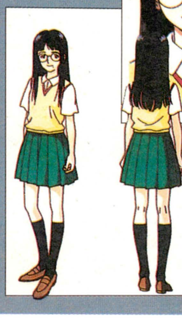
読者への贈答

初号機を3名様にプレゼント！ ほしい人はテックサターン『初号機ちょーだいよ』係まで。　提供：バンダイ

2nd最新情報

2ndの情報をなにひとつ掲載しないのではネルフ課報部の沽券に関わりますので、ここで少々報告いたします。2ndは前作同様アドベンチャーパートとバトルパートにわかれますが、ゲーム中に登場するエヴァンゲリオンはすべてモーションキャプチャーのポリゴンで動くことが確認されました。また、新キャラクターも登場することが判明しております。





⬅⬆この女性が、碇シンジたちが通っている第壱中学校に転入してきた山岸マユミ嬢。女性であります。どのような過去があるのかは依然調査中であります。

伝導者の御詞

おお、なんということだ！ 聞け、心ある者たちよ。来る千九百九十七年、参の月。日本全国の劇場において、エヴァンゲリオンの劇場版が公開されるであろう。聞け！ 勇気ある者たちよ！ これは聖なる予言である！

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS
©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1997
このページへのおたよりは、テック編集部テックサターン『ネルフ課報部』係まで

コミックで読む'96年のサターン'97年のサターンUSA事情

フロンティア通信

ハッピーニューイヤー！　アッという間に過ぎ去った'96年。ゲーム業界もすったもんだの一年だったが、つらつらと振り返ってみると、年末から現在に至るまでのサターンの活躍には目を見張るものがあったネ。ギリギリまで発表されなかった隠し玉タイトルの数々や'97年に向けての新たな意気込みなど、ユーザーにとってこの上ない朗報となった。ところで、海の向こうではどうなんだろ？　サターンの昨年の販売台数や大ヒットしたタイトル、向こうならではの戦略など興味は尽きない。また'97年、セガ・オブ・アメリカのサターンでの展開も気になるところ。

今月のフロンティア通信では『'96年のサターン'97年のサターンＵＳＡ事情』と題して一年を振り返りつつ、'97年の展望をマンガで紹介しよう。

'96年USAセールスランキングTOP5

1　バーチャファイター2
2　バーチャコップ
3　セガラリーチャンピオンシップ
4　NiGHTS
5　ワールドシリーズベースボールII

（ELECTRONICS BOUTIQUE,Inc.調べ）

サターン周辺機器を確実に楽しむコーナー
まわりは
どーなの？

ヘッドマウントディスプレイとゲームとの相性は？

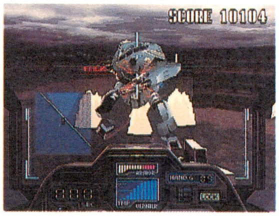
バーチャルアイグラス　ビデオ版
●バンデルスター
●発売中
●オープンプライス
（店頭販売価格５万4800円前後）

最近、ゲームショップの店頭などでよく見かけられる〝ヘッドマウントディスプレイ〟。頭にかぶるだけで目前に大迫力画面が迫り来る、場所いらずの便利なアイテムだ。もちろん、ビデオも楽しめちゃうのだ。

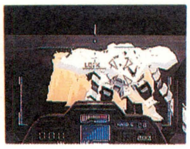
現在、何種類かのディスプレイが発売中だが、今回紹介するのは『バーチャルアイグラス　ビデオ版』だ。小型軽量の230グラムと装着感も快適で、80インチサイズもの大画面を堪能できる。ステレオヘッドフォンと一体型だから、音も映像もハリウッドムービー級。普通のテレビでは味わえないヘッドマウントならではの臨場感を体験してみよう！

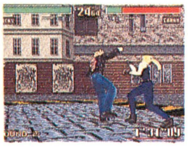
やっぱ3Dポリゴンゲーム

やはり３Ｄ視点で展開していくゲームが、このバーチャルアイグラスに最も適していると思われる。なんといっても立体世界が目の前を縦横無尽に動き回るんだからその迫力は激スゴ超スゴ。ただし、３Ｄ酔いにはくれぐれも注意しよう。ムムウ、コレぞ仮想体験。


⬆『機動戦士ガンダム外伝II蒼を受け継ぐ者』の画面。激オモです。

⬆レースゲームは良く合う。首が自然に左右運動。


⬆コクピット視点がばっちりマッチしているのだ。


⬆３Ｄ格闘ゲームは対戦出来ないのがちとイタイ。

ポリゴンゲーにトライしてみたぞ！

10分経過 1

ほう、こりゃイイわ。軽いし、装着して違和感がないのがグー。

oh リラックス！ 2

心地良いので寝転がってみる。どの体勢でも、目の前には大画面。

60分経過 3

しばらく経つと、自然に頭や体が揺れだしてきた。迫力が違うネ。

スゴイ臨場感 4

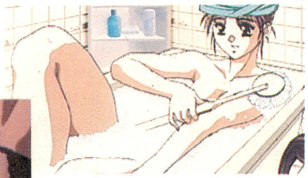
１時間もプレーしてると目が回ってきてあまりの迫力に……ウッ。

意外とイケる!?アドベンチャー

意外と合うのでは？　と周りから声が聞こえてきたのがアドベンチャーゲーム。実際プレーしてみると、コレが本当に相性バッチリ。ただ、一部のゲームは文字が小さすぎて見えないので、メーカーへの問い合わせが必要だ。

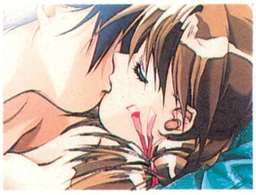
考えられる理由
●ストーリーに没頭できる
●大画面と音がゲームをより演出
●他人の目を気にせずプレーできる
●個人鑑賞に適している
●エッチなゲームを楽しめる♥

たとえば…



⬇➡期待の一作『イヴ・バーストエラー』。本格推理ＡＤＶなのだ。

文字はけっこーキチンと見える


➡こちらは『同郷生２』。甘酸っぱい体験をひとり占めしちゃいましょ。ムフッ。

傍観しましょ　そうしましょ

比べてみると

普通のゲーム

やられた！　これじゃなんのゲームをやってんのか、わからんではないか？　普通のゲームって一体なんじゃあ。教えれ！

ギャルなゲーム

やられた！　これじゃなんのゲームをやってんのか、わからんでは……って、オヌシ、挙動にでてるぞ。前傾はやめれ！

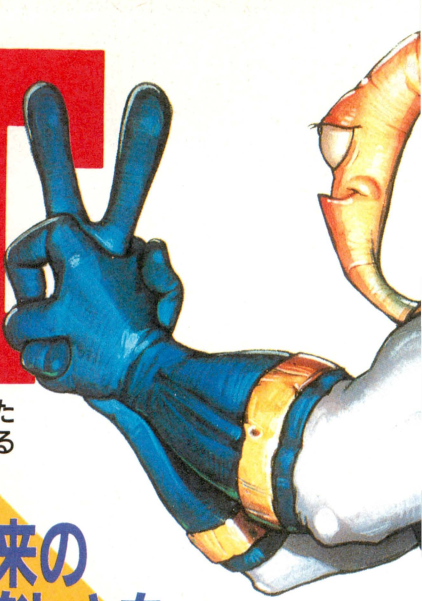
お問い合わせ先
バンデルスター株式会社　マルチメディアデバイス事業部
☎03-3273-8092　月〜金　10：00〜17：00

©創通エージェンシー・サンライズ©BANDAI 1996/©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1994,1995/©SEGA 1994,1995/©1997 C'sware All Rights Reserved./©NEC Interchannel,Ltd. LICENCED BY elf

SOFT IMPRESSION

アースワーム・ジム2
機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー

編集部の掟により自腹で買ったソフトをインプレッションする担当泣かせのコーナーだ！



アースワーム・ジム2

ゲーム本来のあるべき楽しさを味わおうよ

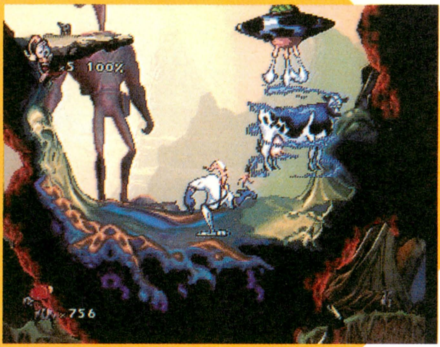
文責：編集部　ナル内田

タカラ/5800円[税別]/発売中

楽しいゲームって、なんだろう？人気のキャラクターが出ていること、有名なメーカーや人気のゲームデザイナーが制作していること。最近ではポリゴンを使っていないとダメなんて風潮も感じる。そうなのだろうか？　いや違う。そんな疑問を持った人は『アースワーム・ジム２』をプレーをすることをオススメする。

このゲームははっきりいってムズイ。アクションゲームが苦手な人は、序盤から結構手こずるかもしれない。しかし、やり込めばやり込んだだけ、一歩づつではあるが確実に先に進めるようになるのだ。当たり前のようなことではあるがそこが難しい。これがただ難しいだけならば途中で投げ出してしまうのだ。けれどアースワーム・ジムは違う。そこでまたやる気が起きるのだ。トラブルに引っ掛かりそれをクリアーするたびに自分のなかで上達するのがわかり、またプレーしてしまうのだ。きっと作り手が「ゲーム本来のあるべき楽しさを一瞬一時でも味わってもらおうじゃない」なんて考えながら作ったに違いない。

ゲームスタイルに目新しさを感じる部分は少ない。しかし細かいところまで丁寧に作られている。だからこそやる気が続く。そう、プレーすると〝技術云々より、作り手がユーザーを考えて作っていることがいちばん大切だよね〟と思える。素直に楽しいと感じる１本だ。



⬆手前の〝キャトルミューティレイション〟もいいが、背景にも注目だ。

ナル内田

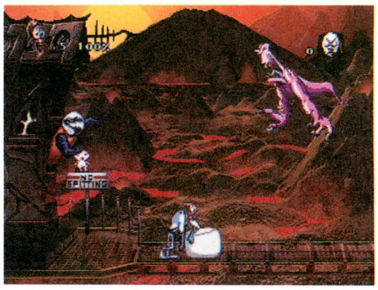
インターネットも未確認情報では、来春にも『スターウォーズ』シリーズのPEZがでるもよう。一緒にキャプテンアメリカPEZもだしてくれー。

⬆マッチョなボディーを持った〝ミミズ〟ってところがいかにもアメリカって感じですな。

アースワームと私

ボクの記憶容量の半分を占めているアクションフィギュア。『SPAWN』の人気がブレイクしている現在、アクションフィギュア業界はかなりアツイ。コンベンションなども盛んにもよされており、ボクも盛んに出かけているのだ。

某コンベンションに足を運んだときになんと『アースワーム・ジム』のフィギュアを発見。メインはSPAWNだったので後回したら、売り切れた。クソー。誰かアースワーム・ジムのフィギュア情報求ム。



⬅情報によると、フィギュアはアースだけでないらしいのだ。ウム。

俺にも言わせてくれ

アースワームジム？　あのいろんな文化を紹介するテレビ番組な。え？　それはワーズワース？　あ、あれだ！　60日間世界一周……じゃなくて60日間蚊を落とし続けるヤツ！　えっ、アースマット？　いちいちうるさいなあ。そのとおりだよ。オレはこのゲームプレーしたことねえよ。ミミズ苦手だし（ガンツ及川）

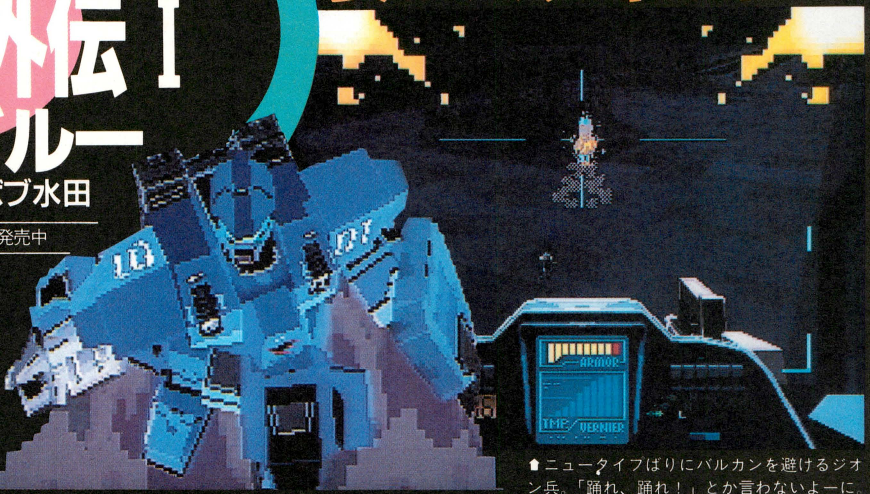
PIE IS A TRADEMARK OF PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT.EARTHWORMJIM2 ©1995SHINYENTERTAINMENT,INC. ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTERS CREATED BY DOUGLAS TENAPLE.DEVELOPED BY SCREAMING PINK,INC.SCREAMING PINK AND THE SCREAMING PINK LOGO AREGISTERED TRADMARKS OF SCREAMING PINK,INC.©TAKARA CO.,LTD 1996.

機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー

ザクと戦うジムの姿がステキだ!

文責:編集部　ボブ水田

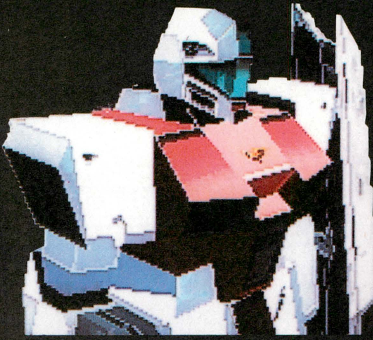
バンダイ/4800円税別/発売中



➡ヘッドマウント型のディスプレーで戦うとマジでブルー。てゆうかヤバイよコレ。おぷっ……。

⬆ニュータイプばりにバルカンを避けるジオン兵。「踊れ、踊れ！」とか言わないよーに。

テック編集部に在籍してかれこれ1年。「あ、全身タイツ着て踊る人ダ」とTECH Winでよく脱いでいる人に指さされていたオレにも、ようやく日の当たる場所に出るチャンスがめぐってきた。『機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー』。価格も手頃でサクッと遊べるこのソフトは、パソコンを買って金のないいまのオレにぴったりのナイスなソフトだ。自機がガンダムでなくジムなのもイイ。せっかく３Ｄでリアルに動いているザクをビームライフルの一撃で倒してもなんの感動もないし、いままでのガンダムのゲームが、逆に〝ガンダム〟にこだわりすぎて失敗しているような気がしていたからだ。それなら思い切って外伝にして、自機も別の機体にした方が正解だよね。

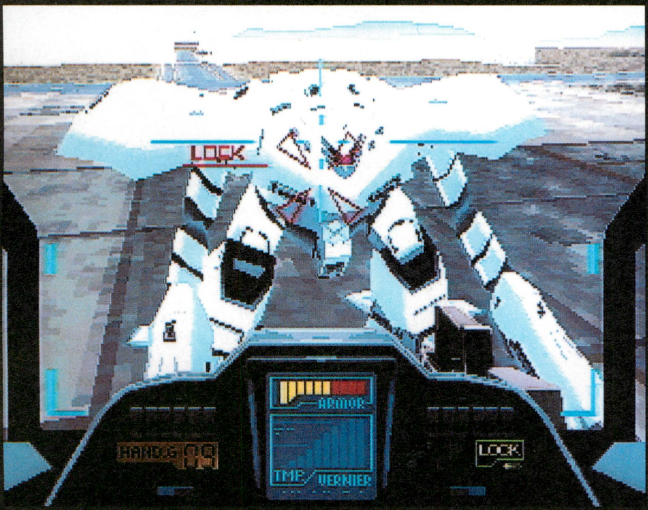


それにしても、このゲームは本当に細かいところまでよく作り込まれている。敵や味方のモビルスーツの動きはもちろん、建物や動いているものは基本的に破壊が可能なので、シューティングの醍醐味〝爽快感〟も存分に味わえる。各ステージの合間に挿入されるムービーのセリフも実に〝ガンダム〟らしく、ブルーが登場するシーンの「は、速いっ！」というセリフには思わずニヤケてしまったね。ロックオンすることで、この手の３Ｄシューティングにありがちな〝敵を見失う〟という問題を解決したのも、なかなか画期的なシステムだ。

このゲームはＯＶＡ版『機動戦士ガンダム第08ＭＳ小隊』ともリンクしているし、Ⅱからはツインスティックにも対応するなど新しい試みが見られるよね。これもやっぱり外伝の強みだと思うわけよ。外伝バンザイだ！

ボブ水田

嶺上開花なんて読めねんだよ。と言われたので、現在行方不明の友人が飼っていた、犬の名前をペンネームにもらったらえらく不評だ。



やられメカとオレ

このゲームに登場するのは、いわゆる〝やられメカ〟ばかりなんだよね。そんなゲームの中でもザコキャラのザクって、ある意味スゴイよな。まさにキングオブやられメカって感じだよ。だけどよく観察してると、キラリと光るものあるんだ。とくに印象的だったのが、バーニアをふかしてジャンプするザクの後ろ姿だね。見た瞬間、ＯＶＡ『ガンダム0080ーポケットの中の戦争ー』のワンシーンがフィードバックするほどのカッコ良さだった。

⬆ドムに一撃で倒されるジム。弱すぎるが、コレこそが本来あるべきジムの姿という気がするよね。

俺にも言わせてくれ　ん？　ガンダム？　大好きだよ。ＷのLDも全巻持ってるし、冬休みはＺのLDも全部見た（ハズ）。で、この外伝もⅠは初回限定版なので当然購入！　バーチャロンと同時購入のツインスティックのおかげで、Ⅱもさらに楽しくプレーできそうだし、あとはサターン本体を買えばバッチリ！　（キャラ・スーンが良い：ばんだ〜な林）

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸBANDAI 1996

●はっ、気づかないうちにタイトルまで変わっている！

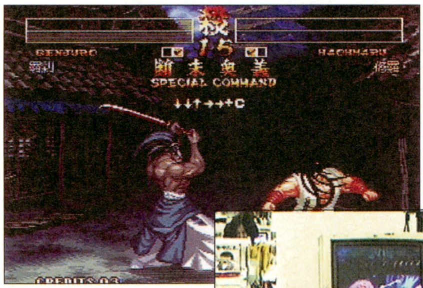
●プレゼントもお便りも同じあて先で～す

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー
テック編集部 テックサターン ゲーム絵日記係

テック編集部 ゲームだより

この本の発売は'97年1月8日。しかしこの原稿は'96年12月に書いている。そんなワケで年末年始ネタがゴッチャになってるのだ。

サムライスピリッツ対戦激化 ネオジオ版天草降臨



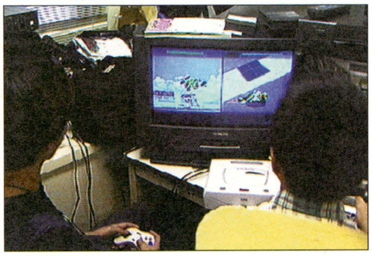
⬅ばんだ〜な林の牙神と吉田せめんとの覇王丸対決は非常に熱く、決着はいつも断末奥義なのだ。それ以外は勝利として認めズ。

➡一発逆転の要素が、さらに増えているので、トドメをさすまで気は抜けないのだ。もちろん、トドメは断末奥義！

サムライスピリッツが熱い！それもサターン版『斬紅郎無双剣』ではなく、ネオジオ版『天草降臨』が超白熱。サムスピ好きの林が、ネオジオカートリッジ版の発売日に速攻購入したものが会社に置きっぱなしになっているのだが、これに編集部の格闘ゲーム好きが次々と乱入しまくりの毎日なのだ。

現在までのおもな乱入者は、持ち主であるばんだ〜な牙神、断末奥義大好きのせめんと覇王丸、元祖以来の右京使い小林ショーネン、女キャラしか使わないガンツ及川、復活のタムタム使いナル内田、といったところ。それから先日まで『KOF'96』に燃えていた飯塚アチャコが「いいなぁ、サムスピ」と言ってたとか言わなかったとか……。近々乱入するのか、アチャコ!?

ワイドで対戦 バーチャロン



⬆ワイドテレビを持っている人は、絶対試してみてチョーダイ。通信対戦も楽しみだけど、ふたり並んで対戦するのも楽しいよね。

ついに発売となった『電脳戦機バーチャロン』。ひとりプレーはもちろん、対戦プレーも超燃え。ところで、対戦プレーの画面分割は２種類あるんだけど、編集部で試してみたのが、ワイドテレビで縦分割プレー。"ちょっと小っちゃいモニターでひとりプレー"くらいの迫力で対戦できるので、結構ハマるぞ。

今月の編集チョ'S サターン

年末年始 コレを買う（予定）

ども、またもや日曜の夜に原稿を書いている林です。さて、ここでいきなりクイズです。１月８日までの１ヵ月間で、私は以下のソフトをいったいどれくらいソフトを購入できるでしょうか？　バッチリ当てた人にはなんかプレゼントしちゃうぞ。あて先はテックサターン「林はコレ買った」係まで。『ミニ四駆シャイニングスコーピオン』（SF）、『エネミー・ゼロ』（SS）、『FIGHTERS MEGAMiX』（SS）、『ファイヤープロレスリングS』（SS）、『ソウルエッジ』（PS）、『闘魂列伝２』（PS）、『BASTARD』（PS）、『わくわく７』（NG）、『ぽけっとぷよぷよ通』（GB）、12月30、31日X-JAPANライブ。１月１日発売のCD井上昌己『SHOKO LAND』。１月４日の新日東京ドーム。以上。

⬆ところどころゲーム以外もまじってるけど、それは御愛敬ってコトで許してね。

次回予告 信用度5パーセント未満

さて次回予告ですが、ボーナスを手にして舞い上がっているばんだ〜な林＆吉田せめんとが狙っているものとは？　『ウォーザード』そして『ストリートファイターⅢ』。気分は最高潮！次号"林＆吉田のCPシステムⅢはこんなカンジ"を期待して待つべし！

●そーいえばオレの『バーチャロン』が見あたらないんスよ。ケースはあるんだけどね。せっかくツインスティックで、ニュータイプごっことかやろうと思ってたのに……。（林）

「俺には趣味がある」喜（インクスティック）

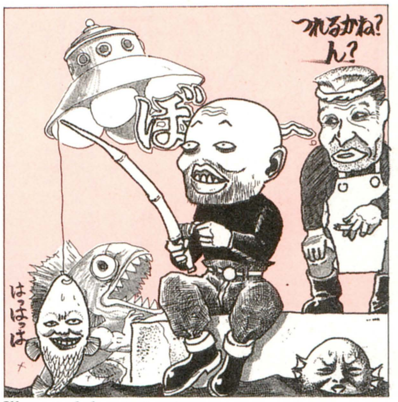
葉山宏治

俺は葉山宏治だ。人は俺を兄貴と呼ぶ。

この連載も3回目に入り、今回はなにを書こうかと考えるが、俺が書きたい事といったら怒りについてばかりになってしまうのだ。どうやら俺は、いつもなにかに怒っているらしいが、こういつも文句ばかりいっててもしょうがないので、今回は角度をかえて、俺の趣味について語ろう。

俺は島に暮らしている。とにかく海が好きだから、昔から、ストレスが溜まると海へいったりした。また、女にフラレた時も海へいって、夜明けを待ち、朝日に再起（なんの？）を誓ったりした。俺の趣味のなかに釣りがあるのだが、それも海だ。だが、この釣り……じつは最近覚えたもので、ほとんどビギナーなのだ。

いまを遡ること6年前。ゲーム会社の音楽担当だった俺はクビとなり、小さな音楽事務所に入れてもらった。俺は、決してその会社がイヤだった訳ではないが、ビンボーで仕方なかった。その頃、長渕が好きだったから、すごくしみったれた。よく、仲間と地下鉄の電車のなかで「絶対、ビッグになったる！　天下取ったる！」とか、そんなことばっかり話していた。その後、仲間のなかには会社を離れて独立する者もいたが、俺は実力もなく、将来を案じていた。だが、某大手ゲーム会社が、俺を評価してくれていたので、一念発起で仕事を辞め、フリーとなった。いまでこそフリーの人はいっぱいいるよ。でも、ゲーム業界でその当時は、かなり実力がないと、フリーではやっていけなかった。だから、わずか半年の間に、ゲームの曲全編、効果音まですべて、3タイトルを請け負い、狂ったように働いた。体はボロボロになり、いつしか俺は、まったく遊ばず、仕事しかしなくなった。そして、'93年の2月、『超兄貴』のヒットにより、名前が知られるようになって、自分でも覚えてないくらいのタイトルの音楽を作った。お金もそこそこ貯金ができた。が、しかし、俺は頭を丸め、音楽一筋で2年、3年と走り続けてきたばっかりに、大事な自分の時間、気分転換である趣味を、どこかへ忘れてきてしまっていた。それまで、車とバイクにかなり凝っていたが、それすらあまり乗らなくなり、いつしか無趣味になっていた。



Illustrated by 中井 覚

2年前、仕事の関係上『姐』というCDを出すことになり、俺は大スランプに陥ってしまったのだ。それ以来、なかなか立ち上がれず、また貯金の使い道もわからず、ただ暮らしていた。レコード会社との契約打ち切りも決まり、落ち込んでいたところ、あの奥田民生がユニコーン解散後毎日のように釣りをしていると聞いた。その話を、いきつけの『カーショップ石井』のオヤジに話したらオヤジは「じゃ、これ持っていけ！」といって、海釣り用の薄汚れた竿をくれたのだった。

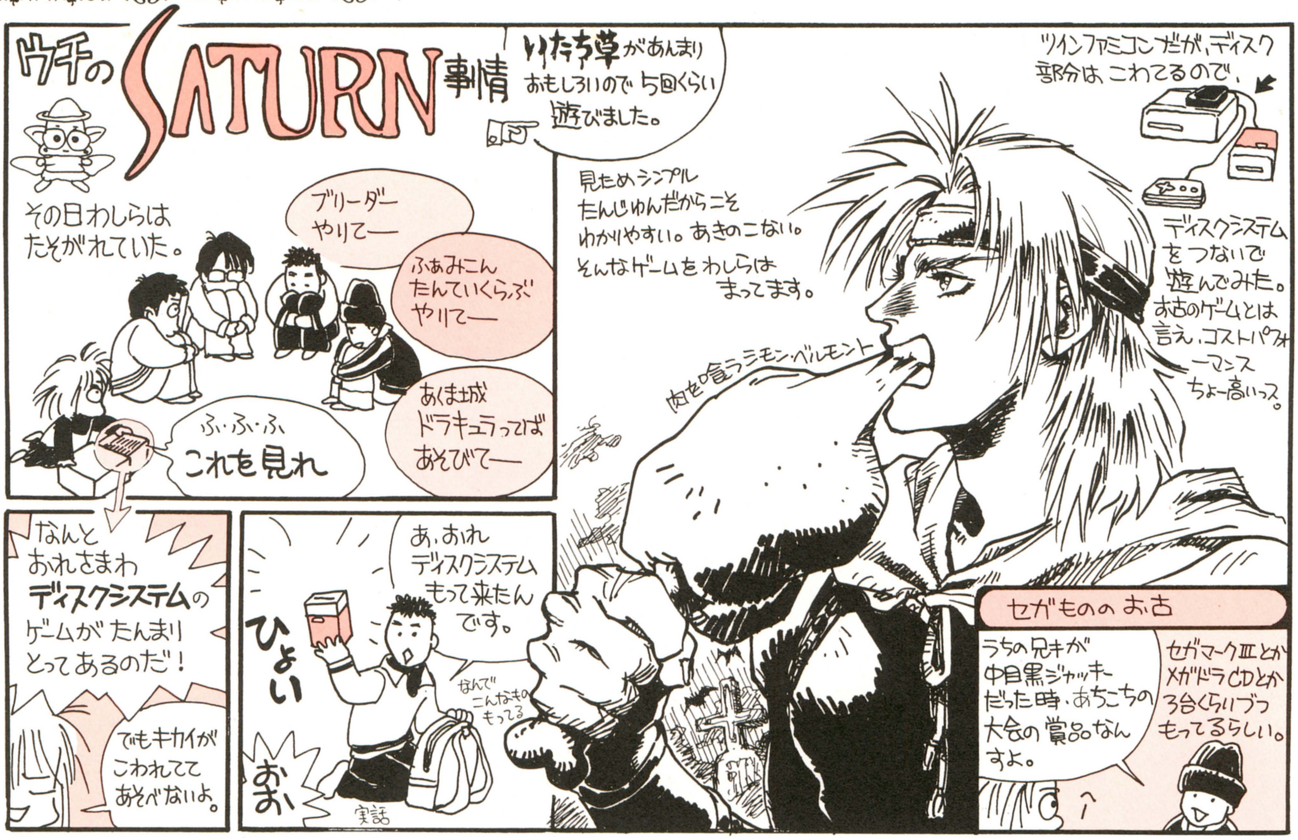
あれは、'95年の4月かな、車屋のオヤジにもらった竿を使い、横浜の本牧で初めて釣りをした。寒いなか、海を眺め、遠くの船を見て、とても気分がいい。そして、釣れたのは、小さなハゼ2匹。釣り師たちは、匹数に数えないようなダボハゼだが、俺は心から感動した。大人になってから、初めて趣味が誕生したのだ。こうして、趣味をつくるキッカケを得た俺は、のちに、車とバイクも復活させた。そして、この島に移り住んできた……。

俺の復活に、趣味は大きな力を与えてくれたのだ。春が待ち遠しい。

プロフィール
ゲームミュージック界のスーパースターを自称するミュージシャン。作曲はもちろん、極限状態ライブを信条とする。この男、最近なにかと不満なのか、毒舌である。

プロフィール
商業誌で忙しいのに同人誌でもがんばっている、いろんな意味でエラ～いマンガ家。噂によるとサタンちゃんの原画集が同人業界に出たとか出ないとか……。

Various Essay



プロフィール

猫とともに生きるイラストレーター。アーケードゲームの筐体を買ってしまうほどのゲーム好き。バーチャファイター3の基盤を買うか迷っているらしい。

格闘ゲームと格闘する方法

神代　創

さて、今回はノベライズの話題第3弾とゆー事で、格闘ゲームについて。私が書かせていただいた格闘ゲームといえば残念ながらサターンじゃなくて他の機種なんですが、まあ方法がそう変わる訳もないでしょうからいいでしょう（^_^;）

最近の格闘ゲームにはキャラクターに詳しい設定があります。テックサターンの読者の皆さんならおわかりでしょう。誕生日なんて当たり前。食べ物の好き嫌いや趣味まで決められています。これがＲＰＧならプレーヤーとの自己同一化は非常に困難になりますが、格闘ゲームの場合は元々自分じゃない（当たり前か）訳ですから問題はないんですね。プレイしている人の気持ちとしては「俺の××は凄いぜ！」とか「私の○○に何すんのよ！」ってなノリじゃないでしょうか。持ちキャラ＝自分ではなく、親友か恋人のようなものなんですね。

話を元に戻して。ノベライズする際のストーリーの基本はやはりＲＰＧと同じです。あまり変えない事。そして、すでにあるものをいかに巧く使って組み立てるか。

格闘する理由（父の仇、強くなるためetc.）は各キャラ毎にはっきりしていますから、ストーリーを作る時にはそのキャラの設定をまず見渡します。まあ、誰を主役にするかでほとんどストーリーは決まるでしょう。大きな流れが決まったら、おもむろにあみだくじ――じゃない、格闘技の種類やキャラの相関関係を考えて組み合わせを決めます。自分が見たいシーンを描くために最適の組み合わせ。これが理想。

Illustrated by　あかつきごもく

さて、実際に描く場合、ゲームだと技が決まればヴィジュアルでわかりますが、文章ではわかりにくいのでそこをどう処理するかという問題があります。これがメディアの違うものの最も大きな問題でしょう。絵で描いて格好いいからといって文章でも格好いい訳ではないのです。文章には文章の格好よさがあって、それをどう描くかがポイントです。

この辺りが一番大きな問題になるでしょう。主役キャラの技が文章で書いたら格好良くないなんて不幸極まりない。例えばの話、実在の格闘家にクリス・ドールマンというのがいますが、決め技が裸絞め――早い話、背後から組みついて太い腕で頸動脈を絞める技――なんですが、お世辞にも格好よくない。実際に見ていると凄い迫力なんですが、文章で書くとねちねちとしてしまって爽快感がない。そりゃまあ、そういう小説にするんならともかく、それが本意ではないんですね、ノベライズって。

というところで、以下次号。

ついでに最近のサターンのゲームについて少し。

話題の『サクラ大戦』をプレイしました。全十話構成になってまして、ＣＧやアニメなどグラフィック部分は文句ない出来でした。恋愛ドラマ仕立てのアドヴェンチャー部分もなかなか燃えました（さくらちゃん、俺を嫌わないでくれ～）。幾つかいいたい事もありますが、第九話まではよくできていると思います。しかーし、個人的に最終話は納得いきません。あれでは泣けません。それまでのドラマ部分がよかっただけに、あれは不満が残りました。どうも某大作ＲＰＧみたいに自己犠牲がああも簡単に泣きのドラマに使われると白けてしまいます。簡単なドラマ造りはいけませんと、まあ、これは自分にも言い聞かせつつ、今回は終わり。

プロフィール

この号が出る頃にはスニーカー文庫のガンダムWは終了しているはず。最新刊は富士見ファンタジア文庫から『はみだしバスターズ／ドラゴンなんて怖くないっ！』

「〝ため〟のお話」

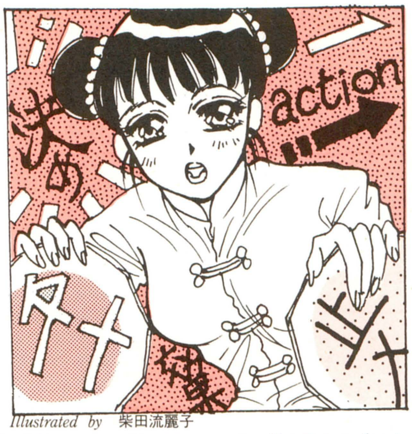
菅 浩江

私がゲームをしないひとつの理由に〝時間軸〟がある。ナンノコッチャ、と思われるだろうが、要するに「製作者の意図に踊らされるのは真っ平御免でござる」ということ。どれほどユーザー選択の自由度を謳っていただこうとも、ゲームはやはり作った人の手の内にあるのである。RPGなど、レベル上げのために何時間も同じザコキャラと戦い、暗誦できるほど同じ科白を読まなければならない、と聞き及んでいる。アドベンチャーもつまらないネタで右往左往させられる可能性がある。ユーザーの自由度を優先するために成長儀式を仕掛けているのだとは判っちゃいるが、甚だしく嘘臭くてうざったい。我慢した末に巡り合うエンディングが感動モノならともかく、ありきたりだったりした場合、どこに怒りをぶつければいいのやら。ちなみに、同じ理由で映画館にもほとんど行かない。書籍は頁を繰る速度がままになるし、ビデオはたるんだ場面を早送りできるけれど、映画館では作品の〝時間軸〟から逃げようがないもんな。

人によっては「その〝弄ばれる感覚〟が思い通りにいかないオモシロサなのだ」と言う人がいて、その魅力は私も認めている。つまり、私は根がワガママでイラチなだけなのだ。自認しているだけに、不幸と言えよう。しくしく。

よって、私が興味を抱いているソフトはドライビングゲームとフライトシュミレーションである。格ゲーの敵キャラが繰り出す技ほどの偶然性すらそこにはなく、これらは純粋に自分のスキルを上げていく満足感が味わえそうだからだ。より巧く、より速く。マシンは自分の操作に応えるだろう。

けれど、そこにも〝時間軸は製作者のモノ〟という罠がキッチリと存在している。オブジェクトの〝動き〟だ。どうして飛行機の急降下に重力感がないのか。どうして自動車のスピンに抵抗感がないのか。ううう。気持ち悪いよ〜。操作のレスポンスが良くなっていくほどに、操作するものの〝ため〟のなさがどうにも気になってくる。飛行機は下降する瞬間にふっと気が抜けたように静止してこそ、次に襲いかかる失速の凄味が活きるのである。転回のエッジでピッと姿勢の〝ため〟を取ってこその戦闘機の機敏性だし、たとえアイスバーンの上ででも車のアンダーステアが出る時というのはあんなに「ぬりゅん」とは動かないものなのだ。動きが変る前には絶対に〝ため〟があるはずなのに。



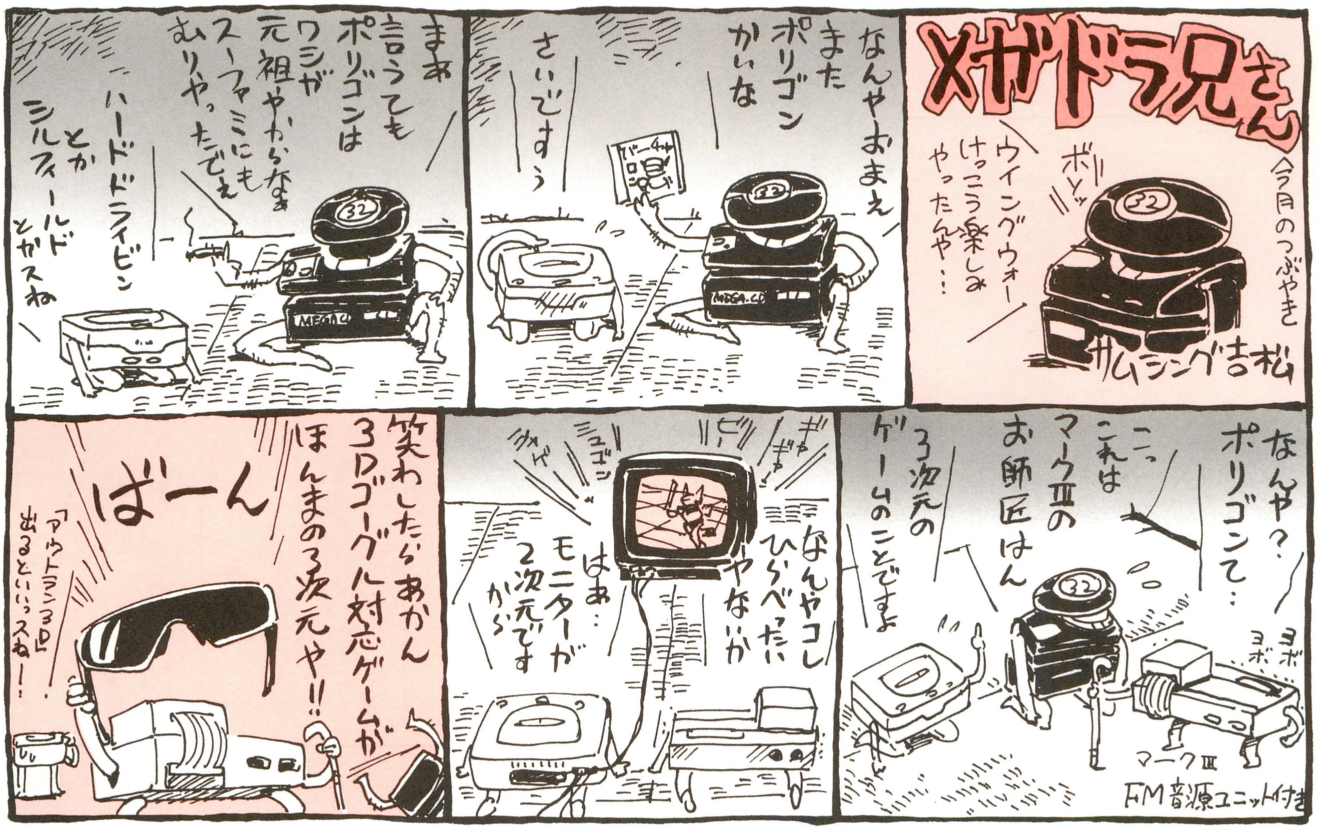
Illustrated by 柴田流麗子

〝ため〟を取る演出が技術的にどれほどむつかしいのかを私は知らない——と予防線を張ってから思い出話をしたいと思う。かつて「王立宇宙軍〜オネアミスの翼」というアニメーションがあった。主人公が、夜、バイクに乗って走る場面がある。ライトに照らし出される地面はどう考えてもフルアニメではないのに妙なリアリティがあった。私の記憶に間違いがなければ、スタッフは「あそこ絵を動かさずに止めてるんだよ」と言っていた。要するに技術の高さではなく製作者のセンスだったのだ。

ゲームの映像はよくできている。現実感を売りにするからこそ〝時間軸〟にうっかり身を委ねてしまうと現実的でない思いをしてがっかりする。非現実のお約束でるある儀式すらうざったく思えるし、動作の〝ため〟の欠落が気になってしまう。もうそろそろ、一直線に上昇させてきた技術をほんの数瞬〝ため〟て、新しい進路へ転向しなければいけない時期ではないだろうか。

プロフィール

すが・ひろえ　小説家。最新刊「鬼女の都」（祥伝社・ハードカバー）。文化放送火曜夜9時「長沢美樹のクリエイターズ・カフェ」に月1回ペースで出てます。



プロフィール

スタジオライブ所属の人気アニメーター兼イラストレーター兼マンガ家兼ゲーマー。プロレスゲームが大好きな人。

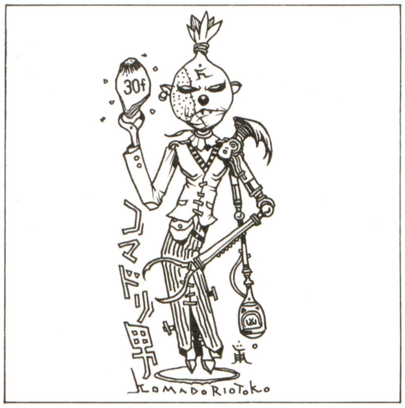
ストップモーションアニメのこだわり

雨宮慶太

プロフィール

ゲームの演出から映画の監督まで様々なことをこなしてしまうダ・ヴィンチのような方。本職はデザイナー。映画の撮影でテンパッている様子。

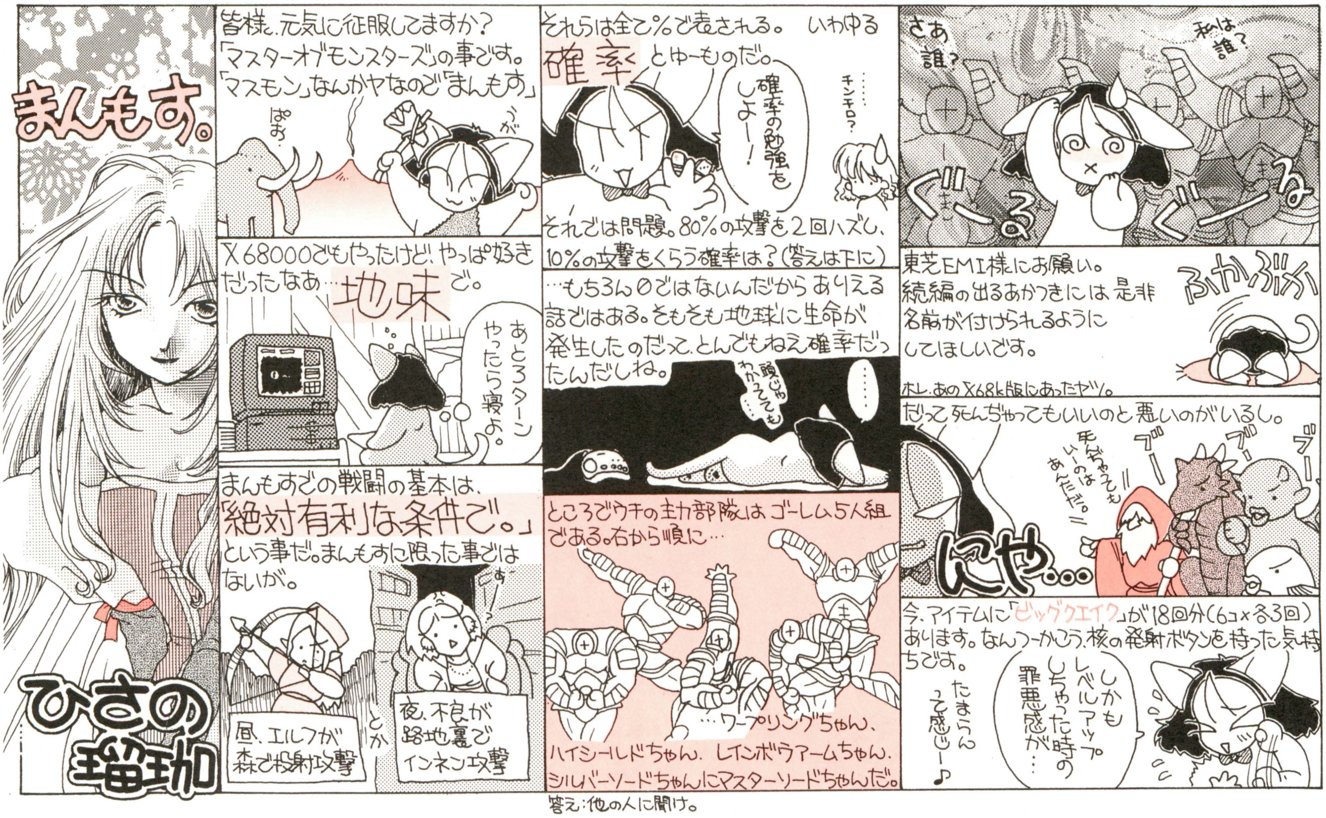
僕の会社は5階がスタジオになっているのだけれど、いま、そのスタジオである作品の〝映像〟を撮っている。映像の中身はほとんどコマ撮りなので、その間は4階でデスクワークをするという日々が、かれこれ40日続いてます。コマドリと聞くと、なにやら鳥の名前のようだけど、一般にはSMとかSMAなどと書いてストップモーションアニメとかいったりもします。要は、ティム・バートンの『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』を想像してもらえば、ああアレね、とわかってもらえるでしょう。つまり、関節が自由に動く人形を作って、チョットづつ動かしてはひとコマ、またチョット動かしてはひとコマという感じで撮っていく方式です。テレビとかビデオの作品だと1秒間が30フレーム（ビデオの場合は30コマといわず、フレームという言葉を使う）なので、人形を30回動かして1秒間分でき上がり！となる。日本では、時間がかかるというのと、アニメーターが少ない（ほんの数人しかいない）というので、あんまりこの手法を使いません。あと、最近のデジタル特撮やCG技術など見慣れた人には、チャチク見えるという欠点もあります。ありますが……、僕はこのコマ撮りというのがとても好きで、『未来忍者』、『仮面ライダーＪ』以外は必ずどこかのCUTで使ってます。アニメーターは一貫して知る人ぞ知るの小杉和次氏。知り合った当初、小川モデリングという会社の手伝いをしてたのですが、僕が彼のコマ撮り技術にホレこみ、これから自分の撮る映画は、どこかしら必ずコマ撮りを使うからフリーになりなさい、と悪の道に誘い込んだ人物です。今回、僕が演出している映像も、もちろん小杉氏の手によるものです。コマ撮りは始まると、本当にアニメーターだけの世界なので、演出家がすることといえば、コンテ書いたり、キャラクターデザインを決めたりするぐらいしか仕事がなかったりもします。大体、1秒とるのに1時間〜2時間かるので、朝の9時から夜の10時、11時までやって、1CUT撮れればいいほうです。もちろん、撮影中にもいろいろなことがあるので、なにかあれば現場にいって、状況を把握しなければならないのです。だからここ1ヵ月は、打ち合わせ中に抜けたり、締め切りが遅れたり（それはいつものことか）しているわけです。ただ、撮影とイラストと企画の打ち合わせを全部自分の会社でやるというのは一見バタバタして大変そうだけど、じつは、これが20歳ぐらいのころに思っていた夢そのものなのです。もしかしたら、そのころ、描いていた夢よりも、いまの方がずっといいかもしれないなあなどと考えました。ということは、夢の具現化をしたわけだが、いまひとつ、実感がわかないのは、具現化されるはっきりとした瞬間があるわけでもなく、気がついていたらなっていたという感じだからでしょう。それを考えると、30になった時に描いた夢も40すぎたら現実になってるといいなあとか思います。どんな夢かというと○○と戦ったり、アニマの○○○を粉々にしてとかいろいろあります。でもここ10年ぐらいの夢の形が来年の5月に具現化します。遡れば18年ぐらいの夢でもある。で、それはなにかというとゲームです。まだ誰にも知られてない仕事ですが、そのタイトルは……と、もったいつけたところで次号で会いましょう。

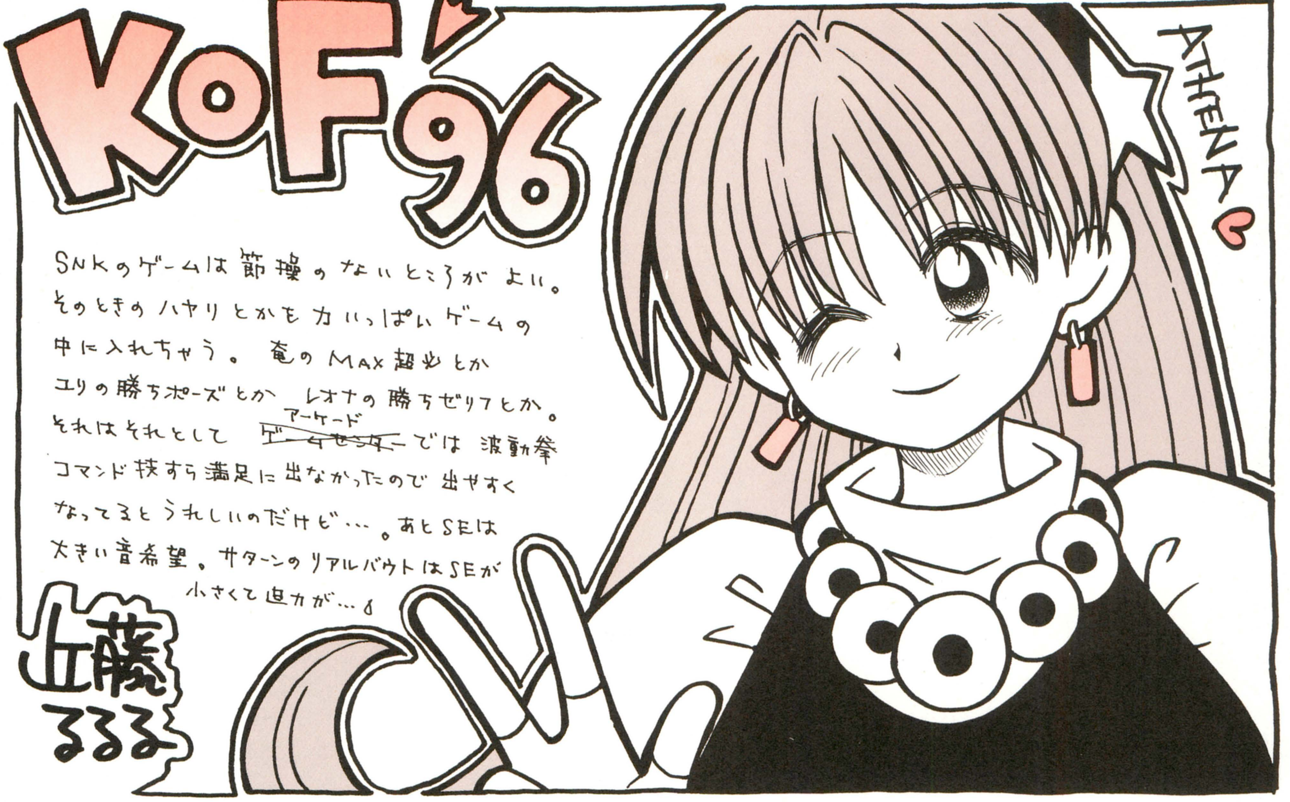


Illustrated by 雨宮慶太

プロフィール

ゲームが大好き。特にシミュレーションとRPGが大好きなマンガ家。格闘ゲームはあまりお好きではないらしい。一説には下手だからキライなのだという説も……。





プロフィール

部屋に大量のピングーグッズを保有しているマンガ家。以前本誌編集者が部屋に伺ったときはカップスタックスが置いてあった。今度勝負してみようか。

H君はいつも感激していたいと思った

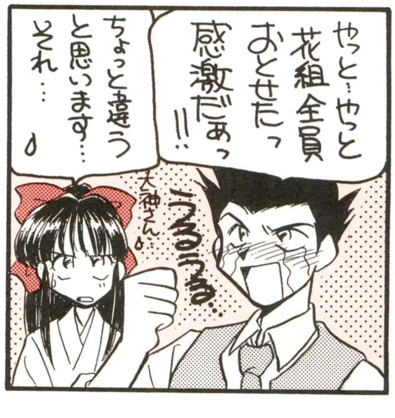
広井王子

「傑作と凡作との間は紙一重。その紙一重を破るのが難しい。傑作の域に入るには精神の不断の緊張を必要とする。感激のないものには精神の緊張がないから、感激が傑作をつくるといってもよい。みずから感激して初めて人を感動させられる」と北大路魯山人はいっている。この人は『美味しんぼ』に登場する雄山のモデルになった、大天才である。元々は書の人で、のちに食道楽が高じ料亭『星風茶寮』を開き、みずからの料理を盛るために作陶を始め、みごとな魯山人流を完成させた人物だ。その大天才でさえ、幾多の凡作のなかで苦悩しながら傑作をつくりだしている。その道は手が届きそうで険しく遠い。しかし、彼は「みずから感激して初めて人を感動させられる」といい放った。そうなのだ。ものづくりの精神ともいえる大切な根っこの部分を、彼はみごとにいいあてている。「みずからが感激し」なのである。簡単なことのようで、難しい。よいものと出会い、感激し続けてゆける豊かな精神を持ち続けられる者だけが、よりよいものづくりの道を歩いてゆける。ぼくは、魯山人からそれを学んだ。いつまでも感激していたいと思う。そのためにあらゆる物事に精通し、そして捨てさり雑念を持たずにものに触れてみたいと思う。道楽者として極めてみたい。と書いて、失望するのは近ごろのエセ評論である。精神の未熟さ、知識の脆弱さを恥とも思わぬくだらない駄文のなんと多いことか。特にゲームに関して書かれるものが多い。「おもしろいんだけどネ」などという書き方は論者としての書き手の精神的軽薄さを物語っている。それだけなら見過ごしていられるのだが、いつの間にか、読み手である一般人までもが、エセ評論家的ものいいになり始めている。なにか、欠点や斜めな目線をしないといけないのじゃないかと思っているらしいが、それは大きな間違いなのだ。きちんと感激し、よいものを素直によいといえることこそスバラしいことだし、豊かな精神を持つことだとぼくは思う。重箱のスミを突っついて作品のアラを探し、それをいい当ててさもなにか自分が偉くなった気がしているのなら、それは大バカ野郎である。

ぼくはよい作り手である前に、最高の受け手でありたいと思うのだ。どんな作品であろうと、あらゆるものを通じて、作者や制作者の精神を味わいたい。どんな凡作であろうと、そこには精神が存在する。ものをつくるエネルギーが存在する。凡作にばかり出会うのはみずからの目に曇りがあるからなのだ。傑作に出会える目をみずからで鍛えることが、ぼく自身の「楽しい人生」なのだ。

あらゆるものとの出会いのなかに感激がある。その感激を素直に喜びたい。欠点をいい当てるのではなく、感激を言葉にしたい。それでもなお、感激の言葉のないものに出会ってしまう。そんなときは、ゴミ箱に入れてしまう。出会ってしまった自分がおろかなのだ。言葉にすれば、自分の愚かさが悲しい。だから、ぼくは口直しを必要とする。よい作品だけに囲まれていたいと思う。「楽しい人生」を送るために必要な楽しい作品たちをぼくは自分の生活のなかにたくさん置いてある。そして、さらに新しい楽しい作品と出会えることをわくわくしながら持っている。それは自分の楽しみなのだから、自分の〈目〉で選びたいと思う。ぼくの感激はぼくだけのものだからだ。

Illustrated by 奥谷かひろ



プロフィール

『サクラ大戦』の余波が収まらず東奔西走の日々。国外脱出も果たしたがつかの間のこと。年も明けて『天外魔境 第四の黙示録』が発売される。謹賀新年 乞御期待。

新春特別企画! というのは名目!!

緊急座談会 フグ食ってGO!

原稿執筆時は11月でもいまは1月なのであけましておめでとう。お年玉は貯金したかな? その貯金をオレに……あ、冗談です。ところで新春といえば座談会。そうか? でもページ余ったし月刊化記念とか理由つけて緊急座談会だ。わーい。

●上はボツのマスコット。かわいい。でもフグには毒があるので注意!! 満員電車や暗い夜道でフグに出くわしたら大声で叫ぶか交番に駆け込もう!

テックサターンは今後どうなってゆくのか?

山川　みんなが一生懸命やってくれてるおかげでテックサターンも月刊化になりました。ちゅうわけでサターン班の日ごろの労をねぎらい、かつ、これからもいい雑誌を作るためにがんばろう! という意味を込めて、フグを囲んでもらうわけやけど……ん? 林がおらんやん。この時間は空けとけ言うたのに、どこ行ってるの? 誰か知ってる?

内田　確かセガさんかCRIさんに行ってるはずですけど。

岡田　帰ってくるのが遅いですからもう始めましょうよぉ。

店の主人　昨日はどうもありがとうございました。もう始めますか?

山川　せやな。ぼちぼち始めさせてもらいますわ。ほんなら最初はみんなビールで乾杯しよな。あ、ウーロン茶ひとつと。ひとり医者に酒とめられてるやつがおるから。

田川　山川さんってお酒飲めないくらい肝臓が悪いんですか?

山川　あほ。おまえだろが。

荒木　そうなんですか?

田川　医者の話だと、かなり劣悪なフォアグラがオレの体内で育てられてるらしいよ。いまも痛いし。

及川　もうこれ以上飲めません。

山川　まだビール来てへんやん!

(そうこうしているうちにビールが運ばれ、出席したくてもできない林のことをスッパリ忘れた人々で景気よく乾杯する。テーブルにはフグちり用のフグや野菜などが盛られた皿がイイ感じでならんでいる)

山川　これが〝てっちり〞や!

佐藤　おいしいですね!!

及川　生で食べる料理じゃないよ。

店の主人　でもこのフグはイキがいいんですよ。生で食べられるくらい新鮮なんですよ。おいしいですよ。

岡田　だったら鍋にしないで刺身で出せばいいのにぃ。

水田　(無表情で)そうですね。

山川　そんなコト言うなよ。刺身はあとで出てくるから。あ、あんまり煮ると身が固くなるから。しゃぶしゃぶみたいにサッと湯にくぐらせるくらいがええんちゃうかな?

荒木　こうですか?(ジリジリ)

内田　荒木くん、フグは鍋の下をくぐらせるんじゃなくて。

岡崎　ワタクシ、フグを食べるの初めてですけど、おいしいですね。

水田　(無表情で)そうですね。

荒木　フグ刺しのタレには、この明太子を入れるんですよね?

田川　それ、〝もみじおろし〞だよ。

荒木　へぇ、もみじですか。

佐藤　おいしいですね!!

山川　ホンマのもみじちゃうで!

内田　僕も初めて食べますけど、独特の歯ごたえと淡泊でありながら口のなかで確かに広がる味わいがほかの白身魚と一線を画していて、日本人に生まれてよかったですよ。

岡崎　内田くん、それ、ネギ。

田川　なんか小骨が多いなぁ。

荒木　もみじおろしって、本当にもみじじゃないんですか?

及川　うん、魚の味がしますね。

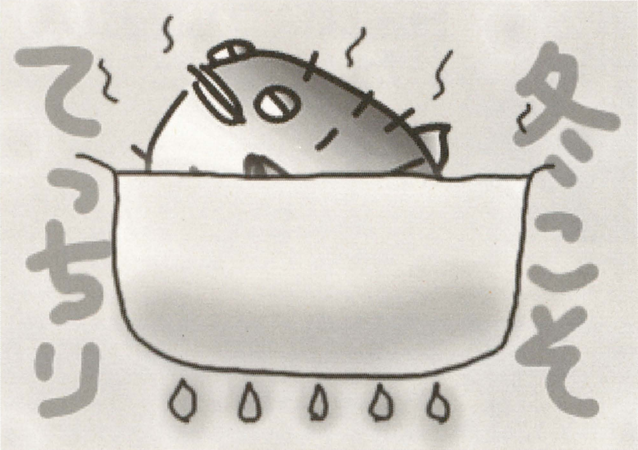
佐藤　脂がのってますね!!

近藤　僕、今月号でやめます。

岡田　ヒレ酒追加しましょうよぉ。

水田　トイレに(無表情で退席)。

山川　……もうフグ食わせんっ!!



なぜテックサターンのトレードマークはフグか?

寒い日が続いておりますがいかがお過ごしでしょうか? ところでお年玉を貯金している人は、……しつこいのでこの話題はやめまーす。それより! テックサターンのマスコットが決まりました。これまでCD-ROMのオーディオトラック(そんなモノが入ってたって知ってた?)やレーベルなどでチラチラ登場していたフグ(ハリセンボンなんですけどね)です。これは「思ったより小柄ですね」とよく言われる本誌のAD〝みかりん〞こと岡崎が描いたんだ。

魚類図鑑を参照しながら描いたとはとうてい思えないディテール、眠そうな目、どこかのダイバーが貝でサンゴに書いたようなだらしない〝てっさ〞の文字。一度見たら忘れることができないに違いないし、忘れても人生にあまり関係ないので大丈夫だ。よかった!

ともかくこれからのテックサターンはこの息苦しい、じゃなかった愛くるしい〝てっさ君(仮称)〞が目印だぜ! このマークをあしらったテレフォンカードとか作る予定だゾ! ほしいだろ? 考えるな! ここはひとまず「ほしい!」と言ってくれればオッケー!

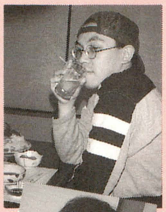
ところで疑問を抱く読者の方がいるんじゃないかな? 〝どうしてテックサターンのマスコットがフグなのか?〞って。ちょうど手元にフグ以外に挙がった候補を教えましょう。本当は企業秘密だけど、こんなの外にもらしても、ねぇ。

候補はフグのほかにカニ、松坂牛、キャビア、フカヒレ。値が張っておいしいモノばかり。不思議だね! スタッフが牛肉をタダでたらふく食べたくなったら、マスコットも牛に変更だゾ。わーい!

座談会に出席した人たち

➡途中から宴会、いや座談会に加わったばんだ〜な林(シラフのときに撮影)。

⬅山川編集チョ(左・まだイケる)と、無表情の水田嶺上開花(右・酔い気味)。



⬇座敷の隅のほうで目立たぬように酒を飲むガンツ及川(左・公団に当たった)と、かなりイイ感じで酔っている荒木カプリコ(下・部屋にネズミが出没中)。

⬅美人(←便宜上)デザイナーコンビ。AD岡崎(左)と岡田(右・酒飲み)。

⬅ナル内田(左・説教中?)と佐藤3号(右・ペンネーム募集中。ヘボいの希望)。

⬆本ページ担当の田川ラメ夫(恋人募集してません)。

⬇テックサターンの明日について熱く語っているように見える？ 見えたら成功。

↑これはあまりに目つきが怖いので大きく扱えなかったナル内田の写真です。コレを見てクラッときたギャルはテックサターンあてにファンレターを送れ！ いや、やっぱりいいや。ごめんごめん。いまのなし!!

いやーもうマジでさ、がんばっていかんと!

(最初は〝これも仕事！〟という意識で出席していたのか、場に緊張感があったのだが、さんざん食って飲んたせいで全員リラックスした雰囲気。というかダラダラしはじめ、シメの雑炊を心待ちにする者がチラホラ現われたところで林が到着する)

全員　あ、林さんだ！
林　遅くなりました。
山川　まぁまぁ、かけつけ一杯。
岡田　林さんのフグ、ないよー。
佐藤　林さんがふたりいる〜。
水田　(無表情で)そうですね。
荒木　お疲れ様です。
山川　今、林のぶん注文するから。すんませーん！　てっさ追加。あとヒレ酒ひとつ、あー、やっぱり3つ。
店の女将　はーい。
岡崎　あとワタクシはウーロン茶。
田川　オレもー。
荒木　おいしいなぁ、もみじ。
水田　(いつもの調子で)そうですね。
林　この模様、記事にするんだけど大丈夫かなぁ……。
及川　(横になっている)。
山川　ようやくみんな集まったから仕事の話しようや。
全員　えーっ!?
山川　いやいや、コレ仕事やん。
水田　(無表情で)そうですか？
林　なんの話してたんですか？
荒木　もみじです。
内田　いえ、高校時代の部活とか、どんな楽器ができるとか、そんなところですかね。
林　えーっ？
山川　あ、そうそう、テックサターンでさぁ、編集者の人気投票しようか？原稿全部記名式にして。それで最下位のやつは罰ゲーム。
及川　(ビクッとした)。
田川　〝テックサターン発売中！〟って書かれたデカい旗を振りながら編集部とセガを徒歩で往復するとか？
佐藤　VF3の筐体をボクにポーンと買ってくれるとか？
岡崎　ワタクシに無理なスケジュールで仕事を発注しないとか？
荒木　もみじおろしとか？
岡田　私にお酒オゴるとか？
及川　(寝たふり)。
水田　わーい！(でも無表情のまま)
内田　なんか毎月僕が罰ゲームやりそうなんですけど……。
林　いや、そういうのは……。
山川　せや！　ウチらと合コンしてくれる女性、募集しよ！　な、林!!
水田　わーい！(あ、笑ってる!!)
林　(なにかから逃れるように急ピッチでヒレ酒をあおる)。
荒木　もみじおろしもいいですけど、それもいいですね。
林　どんな比較してるんだよー！
田川　(隠れて酒を飲みながら)それやりましょうよー。
山川　田川はおるやん。あと及川も。
及川　(グッタリしている)。
田川　(負けずにグッタリしている)。
林　どうかなぁ……。
山川　もうな、これからは愛やで！　テックサターンの月刊化も読者への愛の表れやん。せやけどまだ愛が足らん!!
岡田　なんだか深刻そうですねぇ。
山川　個人的なことやなくて、いまのテックサターンがや。定価下げたり月刊にしたりしてるけど、まだ足らん。
林　つまり体験版をもっとたくさん収録したり、オリジナルのコンテンツや誌面を充実させることが、山川さんのいう〝愛〟なんですね？
内田　あれ？　いきなりマジメな話？
岡崎　文字数も少ないですから。
山川　つまり、これからも読者の期待を裏切らないようにテックサターンを作っていこうと。
全員　はーい！
水田　これがシメですか？(無表情)

⬅ただ騒いでるようですが、マジメな話し合いもしたのだ。内容忘れたけど(銃殺)。

とにかくこれからもよろしくね!!

思いつきで原稿を書いてると、さすがに殴られるね、編集チョに。まだ頭がズキズキしてて本当は家に帰って眠りたい気分ですが、そうもいかないのでちゃんと説明しまーす。マスコットがフグなのは、テックサターンを略すと〝テッサ〟になるじゃないですか。ひらがなだと〝てっさ〟。といえば関西出身者および在住者だったら察しがついたはず。そうでーす、関西でてっさといえばフグ刺しのこと。だからフグでーす。やーい安直め！以上でマスコットの説明は終わり。でもまだスペースに余裕があるので、もうちょっと書きます。

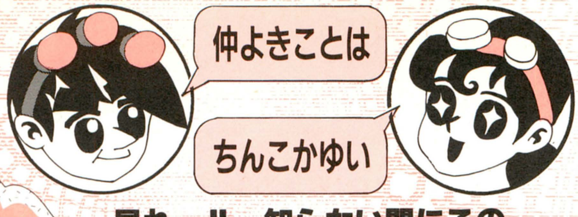
毎月楽しく読んでます。突然ですが質問したいことがあります。フグ刺し、フグちりのことをどうして関西ではてっさ、てっちり、と呼ぶのでしょうか？　教えてください。　(東京都・内田幸二)

おっ、うっちゃんことナル内田さんからのおたよりだ。わーい、ヤラセだー!!　でもよい！　そもそもてっさ、てっちりの頭にある〝てっ〟ていうのは鉄砲の略なのです。ウソじゃなくて。ほら、フグってグッドテイストだけど猛毒でしょ。だから〝当たったら死ぬ〟ってのを鉄砲とかけてるっちゅーことらしいぞ。知ってた？　あ、知ってたんだ。ちぇっ。　(未完)

これがマスコットの

〝てっさ君(仮称)〟なのだ!!

サターン友の会
User's Conference



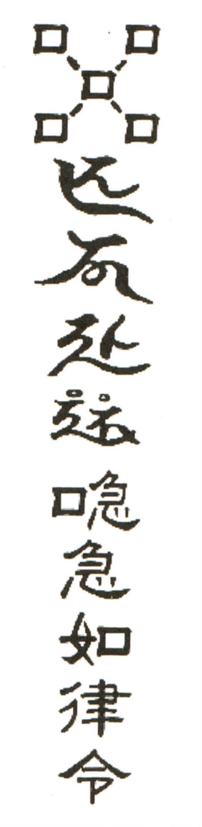
見れ〜!! 知らない間にこのページが２ページになった!! だからこれに対抗して担当者は文字を小さくしていくぜ!!

全米震撼 むにむにと 読者の生活を改善するアレを発見!!

前回までのお札は役に立って役に立ってしょうがねえし身につけただけで金は儲かるわ家族全員幸福だわ毛は生えるわでウハウハになって困るほどだというパワーにやや欠けていたすなわちいまひとつ効き目がなかったという残念な報告をする前に、今回も絶対にお札を大紹介していきたい!! 今回はたった１枚!! しかし不気味さは前回までのお札の３倍(当社比)!!

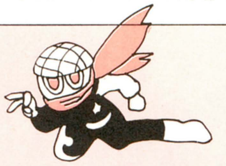
そういうわけだが現在は冬の時代!! これは季節のことじゃねえんだ!! 社会の雰囲気のことなんだアニキ!! わかってくれよブラザー!! ところが右のお札を作って身につけるだけでキミの状況が春になるというからスゴイ!! だから季節のことじゃねえんだってんだよこの糞野郎!! 人との交流や生活の快適さがグググッと高まることを比喩して"春"って言うんだぜわかったかこの馬鹿ブラザー!! っていうか読者のみなさまに対して無礼な言葉を使って申し訳ありませんすいません!!

だからぜひ右と同じ内容のお札を作成して常々身につけておいてくれ!! これさえ身につけていれば商売繁盛家内安全交友関係大円満連日超幸福!! 試しに編集部で使ってみたらとてもよかったぜ!! そしてかなり吉だった!! どこがどうよくて吉なのかは社外秘だから書けないので実際にキミがお札を試して経験してくれ!!



⬆このお札を作って作って作りまくって日本中をお札だらけにしてしまえ〜っ!!

読者の声



●ゲーム帝国もそうだけど、このページは名前が"サターン友の会"のくせにほとんどサターンと関係のない話ばかりしている。どういうわけだろうか。しかしそんなところが好きだ。　（愛知県　ちむかす）

★なにッ!! これでもサターンに関する情報を懸命に収集して掲載しているつもりなんだ!! わかってくれ頼むぜアニキ!! もしかしたら読者はあんまりサターンに興味がないのかもしれん!! そうなのか⁉

●なんでもQ&Aのコーナーと読者の声のコーナーは投稿の内容も答えも同じような感じがする。ひとつにまとめたほうがいい。どうしてまとめないのか不思議だ。なぜだろう。　（東京都　及川）

★キミはよくそんな細かい点に気づいたな!! とても偉い!! とてもスゴイ!! とても賢い!! とても素晴らしい!! 今後もがんばれ!!

●アスキーの掟はやはりビックリマークはダブルビックリマークだということだと思った。ファミ通もそうだし。　（茨城県　金の蒲鉾）

★つまり"！"じゃなくて"!!"ってことか!! そうだ当たりだ正解だ!! だからこのページでも全体的に"!!"多用!! 今後も"!!"を使う予定!!

占いコーナー

かったりい人の運勢

やや上昇運。金銭運と恋愛運は吉。健康運が低迷しているのでかったるさはまだまだ続きそうな時期。規則正しい生活が開運の鍵。

めんどう臭え人の運勢

忙しくなりそうな運勢。学業や仕事などが多忙をきわめそう。やらねばならないことがどんどん増える時期なので、面倒臭さも倍増。

ムカついてる人の運勢

全体的に吉運で、交友関係が活発になる時期。人と多く会うようになるので、自然にムカつく人との出会いも多くなりムカつきます。

うれしい人の運勢

現在までの大吉が徐々に下降する時期。ただし努力次第ではさらに嬉しさが増す。がんばって一年中嬉しい人物を目ざしましょう。

69 サターン幻TVショー

テレビばっかり見ているテレビマニアの人のために、我々サターン友の会テレビ振興普及委員会が仮想テレビ番組表を大作成!! キミたちが作った番組表も大募集中だぜ!!

あさ	05:00 朝から生ザサエ▽カツヲの弁当からアニサキス▽波平生牡蠣中毒 08:00 100兆円クイズハンター(再) 10:00 笑百科▽ザゴバVSエレキング 11:00 ８時だョ!!全員逃亡▽(中止) 11:55 イラン▽テレカ売人名人対決
ひる	00:00 ８時だョ!!全員中坊▽学級会 00:05 アニメ劇場▽エバンゲリヨ／最後の使徒vs脱サラ焼鳥店経営男性 05:00 水戸校門▽うっかり八兵衛校門風紀観察▽違反者続出全員絞首刑▽マラヲさんの保健室潜入猥褻日記
よる	06:00 ポムキーズ(新)▽ガチャピン捜査網24時間▽轢逃現場実況▽シャブ売人に挑む若手刑事▽囮捜査失敗 07:00 TVチョンヤピン▽ビビンパのコツ▽ユッケジャン▽激辛カクテキ 09:00 サザムさん▽サザムさんの地下室▽サザムさん観光者拉致監禁▽眠らないサザムさんの飽くなき欲望
深夜	00:00 ８時だョ!!全員空集合▽現代人の心の空しさ▽自殺願望者実調査 04:00 ３年β組鉄砲玉先生▽命賭け便所掃除▽組抗争▽おとしまえ大会 04:30 ３年Б組禁断先生▽新入女子生徒夜の個人授業▽進学相談親子丼 04:50 新どらヱ悶▽のび太vsエボラ▽ジャイアンvs不発弾▽集中治療室 04:55 買物イラン(二)▽激安覚醒剤

なんでもQ&A

●テックサターンを読んでいるとこのページだけがバグっていると思うんですが、編集長の山川さんはなにもいわないんですか？ あと担当者は辞めさせられないんですか？

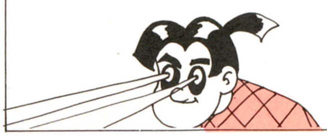
（東京都　本木パーフェク富久）

★やはりキミもそう思うか!! じつは担当者の俺もそう思っているぜ!! そして人間にはデバッグが必要だがどうしてもデバッグできないことだってある!! だからこのページは少しバグっているんだぜ兄弟!! そして山川編集長もバグっている!! だからみんなバグり仲間なんだ同志なんだ兄弟なんだッ!! もちろんキミもバグ野郎だ!! いいなバグ野郎!!

●このページに投稿するとなにかいいことがありますか？

（埼玉県　弱肉強力わかもと）

★投稿か!! 誰もが読んでるこのページへか!! 各国首脳も読んでるというウワサのこのページへか!! その点については秘密!! 秘密を探りたい人は死んでも絶対投稿しよう!!



喝喝喝ッ!!

●たるみまくっておる若人たち!! そして怠惰るヤングメンたち!! さらに気合の入っておらぬ者よ!! いわば上記三行はおおよそだいたい同じような意味であるものとす。今回は拙者自身なにを書きたいのかすら忘れポンチにて残念。

●ゲーム帝国に投稿する場合、わざと他の雑誌や古い投稿を盗作して投稿したらどうなりますか？　あと知らないのに盗作しちゃってる場合はどうなりますか？　それと投稿するのが面倒なので語り部さんがオレのかわりに投稿しろ。

（埼玉県　駒井ガッデム健二）

●んむ。すなわちわざと盗作した場合はケツバット後市中引き回しのうえ打ち首獄門とした挙げ句にみんなで寄ってたかって糞尿をかけたりツバをかけたりしてさらにネコの尻の穴を顔面にペタペタしてから火炎放射して放ったらかしの刑に処し、投稿はがきはボツ。そして知らないで盗作した場合は犬の尻の穴をはがきにペタペタして臭くしてからボツとす。すなわち両方ともボツであって不採用。なお、ネタの切り口や視点を変えてあれば採用される場合もある。

●総統さん、私をタコ呼ばわりしてください。イカでもいいです。

（和歌山県　突きとスッポン）

●聞け!!　総統の必殺発声である。

「タコ　　　　　　タコ
イカ　　　　イカ
タコ　　タコ
イカ
タコ　　タコ
イカ　　　　イカ
タコ　　　　　　タコ」

すなわち貴様の希望はかなえられた!!　そしてこの必殺技こそ我が帝国の偉大にて比類なく暇なる総統のメガブラスター残響音とす。

●SMAPとは「当方S。Mの方連絡ください。A責めから３Ｐまで幅広いプレーに対応します」でその趣味がある人の合言葉ですか。

（東京都　秘密クラブ）

●惜しいッ!!　まったく惜しい!! 思わず女王様と化すほど惜しい!! 正解は「そんなにマーガリン入れたら油っこいプリンができちゃうわよ」で わけのわからぬ製法で菓子を製造する者への警告とす。

●じゃあSMAPとは「すっかりマニアになってしまったあたしのパパ」の略で、父親の趣味を悲観する娘ですか。　（大阪府　ゲルゲ）

●惜しいッ!!　死ぬほど惜しい!! のどから出て出てわしに往復ビンタを食らわしたついでに目潰したうえデコピンもするほど惜しい!! 正解は「そんなにマヨネーズかけたらあたしのパソコンが壊れちゃうよ」であり兄のマヨネーズ攻撃に泣き叫ぶ計算機好きの妹とす。

●ところでSMAPとは「寿司にはマグロとアナゴだが、子供は肉が好きっパーシャル!!」で 冷蔵庫マニアの寿司職人の魂の叫びだと思うんですけど、それはいいとして、語り部さんは肉が好きですか？

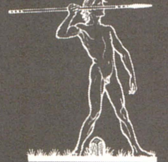
（岡山県　許せん放火魔）

●惜しいッ!!　恐ろしく惜しい!! 菅原文太が冷蔵庫のコマーシャルに出演するほど惜しい!!　ところで正解は「そんなにマスタードかけたらアンタの娘の命はない。助けて欲しかったら3000万円用意しろ。それかマヨネーズをかけろ。あとマーガリンは多めだ。ついでにペプシも買ってこい。ポテトチップはのり塩味以外許さん。領収書のあて名は〝上様〟でおねがいします」であり 買ったホットドッグにマスタードを多量にかけられてカッと来て犯行に及んだが未遂に終わった男の魂の叫びの略とす。

ゲーム帝国

目にも見よ!!　すなわち目から目糞であり鼻から鼻糞であり耳から耳糞!!　いわば人類はことのほか糞だらけであって不潔。

悪魔の安楽椅子



■衛星放送が好き。地球の軌道上にある衛星から電波が送られてきて、その電波を受信するという行為が好き。しかも受信にパラボラアンテナを使うオオゲサな感じが好き。そこまでして単に天気予報とか映画とか相撲程度しか見ない人類のみんなもサイバーっていうかご苦労様だよね。　（埼玉県　音速都市）

●そうなんだよな、衛星放送ってのはよく考えてみると大気圏外から送られてくる電波を受信して画像や音像を再生する大袈裟な放送なんだよな。そこまでして天気予報見ちゃったりするってんだからアレだよな。でもナンだよ、衛星放送ってのは地上を伝わる電波が届きにくい地区に住んでる人にはありがてえ存在なんだぜ。山あいの町とかな。頭の上から電波来てるしな。

■ぼくのともだちはでんぱがきこえるそうです。

（東京都　うちゅうのでんぱ）

●おまいさんねえ、そういう投稿をひらがなだけでするとちょっと怖いぜ。まあ体質によっては電波とか聞こえるかもしんねえけど、あんまり聞きたくねえよな。

女神の四の字固め

■僕が女として生まれ変わりたいという理由は、何を隠そう、女の人だとおっぱいが標準装備だからです。僕としてはちんこなんかよりおっぱいの方がずっと役立つと思います。だから絶対につぎは女の人になっていきたい!!　（神奈川県　軍歌斉唱）

●「絶対につぎは女の人」って何よ。あんたどうするつもりなのよ。ちょっと心配だわ。でもアタクシのようなたわわで豊満なバストちゃんは、美しくて魅惑的だけど、けっこうジャマなのよ。だって走れば揺れて痛いし肩だって凝るんだから。それにブララも苦しいの。ところで男の子はどうなの？　チ……いや〜ん。ボッ。

■心の底から地震が怖いです。どうしたらいいんですか。怖くて怖くて授業中も眠れません。夜は寝ます。

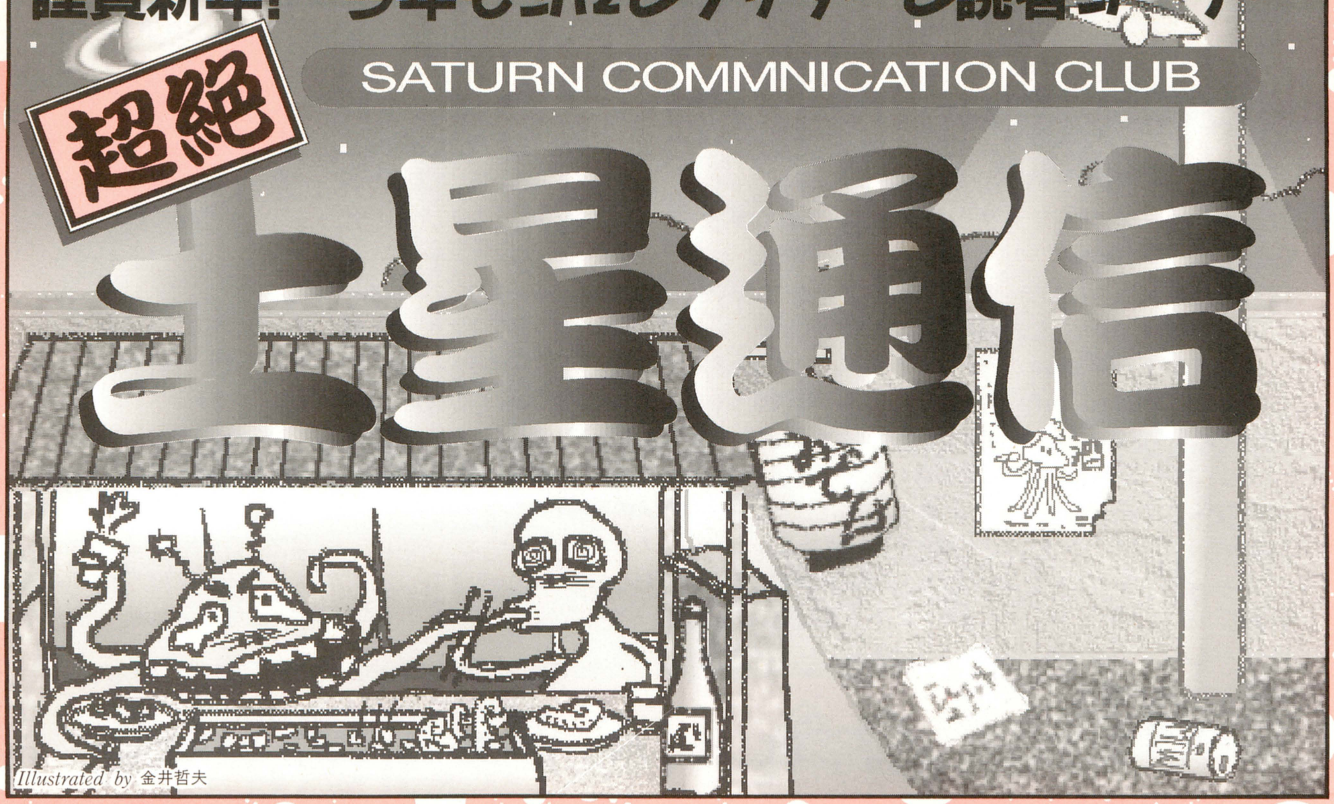
（埼玉県　ワニ子さん）

●アタクシも地震が怖いわ。昔から地震雷火事親父って言うけど、地震だけは合ってるわよね。でも地震って揺れるだけだから、落ちてくるモノを避ければだいじょうぶよ。ホントはその後の火事が怖いのよね〜。

謹賀新年！ 今年もヨロシクサターン読者コーナー

SATURN COMMNICATION CLUB

超絶 土星通信



Illustrated by 金井哲夫

真・ゆく月くる月

年末から年始へと立て続けに超ビッグタイトルを発表しまくっているサターンソフトなワケなんだけど、みんなお年玉は続いているのかなぁ？ 余ってるんならください。

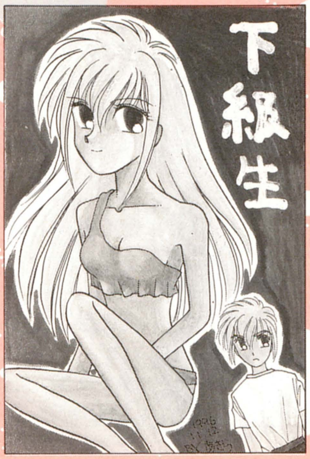
荒木カプリコ コマンタレブー！ カプリコ大好き荒木デス。今回から担当が変わったのデス。ふたりになったデス。デスメタルデス。従って、もうひとりいるデス。では、ドーゾ。

田川ラメ夫 全国6兆人のサターン大好きな読者のみんなー、って多すぎるかー！ とにかくこんちわー！ 裸で街を歩くにはチョッピリ肌寒い季節になって残念だけど、オレは裸で街なんか歩かないから全然残念じゃないよ。わーい、田川ラメ夫でーす。今月から超絶土星通信は、よくわかんない理由で編集部を去ったナントカっていう……誰だっけ？ いいか、終わった話は。いいよね。そういう近藤のかわりに……あ、そうか、近藤って名前だった？ でも、いいか。終わった話は。いいよね。長くなったけど、これからはこのふたりでお送りしていきまーす。

荒木カプリコ とゆ〜コトでバシバシみんなのお便りを紹介していきますゼイ！ では最初のおハガキ！

⬆（熊本県　男だらけのクリスマス）
カワイイ舞ちゃんのイラストだけど、結構、書いてあるコトきっついよな。

⬇（青森県　結城アキラ）
サターン期待のタイトルだネ。エッチな部分ってど〜なんだろうねえ。楽しみ！



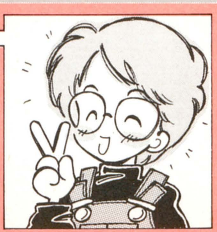
グボはぁっ！ VOL.2の超絶土星通信でペンネームを書き忘れてて、本名公開の刑！ グボはぁっ！
（徳島県　情熱の腹踊り）

そんな、グボはるぐらいヤバイことなの？ テックサターンって、全国誌だから有名になれていいじゃん？ つぅーのは冗談として、それはそれは失礼しました。みんなもペンネームの書き忘れには気をつけてネン。それと、本名や住所は絶対に忘れないで。プレゼントとか送れないからサ。あとペンネーム関係でもういっちょ来てマス。

➡（新潟県　ぱる）
サムスピのキャラの緋雨閑丸ね。ちょっと雰囲気が変わっててグッド。

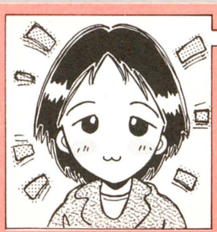
はじめまして　ウチらが新パーソナリティーっス

田川ラメ夫



わーい。やりたかったんですよ、土星通信。ちなみにオレは今月からの新コーナーなんかをそこはかとなく担当するんでよろしくー。

荒木カプリコ



やたーっ！ イラストまで描いてもらって編集者冥利につきますネ。でも、可愛すぎて実物見たらクレームつけたくなるかも？

Illustrated by 栗山

サターン班盛記

月刊化記念とゆーコトで、編集チョ山川から飲み屋でフグをたらふくごちそうになってきたゾ。エンゲル係数の高いサターン班の連中のことだけに、ここぞとばかりフグに食らいついて醜い争いが絶えなかった。

⬅(大阪府　田中伸也)
アンタも好きねぇ！　キミのアニキなんだ！　やっぱジェフリーですか。もう、そうか、深みにハマっていくか。

⬆(徳島県　情熱の腹踊り)
酔いも甘いもかみわけた熟女だね、ホント。でも、オレは遠慮するよ、マジで。

⬇(長野県　田中　健)
フロントのド●エモンとの●太がかなりイイ味出してる。止まっちゃってるし。

真・ゆく月くる月

それにしても、サターンの〝隠し玉〟にはヤキモキさせられたよネ。また今年もボクらを震撼させるようなビッグニュースや新タイトルがガンガンでてくるんだろうなぁ。

ペンネームってどこに書くですかオラ!!（後略）　　（東京都　青木龍）

ペンネームは自分の好きなトコに書くですよオラ！　オラオラオラ!!

ぼくの友達が「ぶ〜たん近藤さんてジェフリーみたいでかっこいい」とハガキに書いて送ろうとしているのでとめました。ぼくは正しいことをしましたか？

（奈良県　ファイア巻巻）

ペンネームが世の中をなめているとしか思えないキミ！　キミは良いことと悪いことの違いがわかる数少ない人間だ。センキュー！　巻巻よ。

コナミ広報柘植さんコスプレ希望！でも僕としては、ときメモの優美ちゃんのコスプレがいい。もちろんルーズソックス。万が一、看護婦さんでもルーズソックスがいいな。

（愛知県　鬼頭うさぎ）

コレ、けっこうハガキが送られてくるんで、代表としてこのお便りを紹介しちゃおう。なお、このページ右下の柘植さんコーナーに途中報告が発表されているのでチェックしてみてちょーだい！　それはそうと、やっぱいたよ〜、ルーズソックスフェチが。年齢は、と、24歳？　も一、イイ歳ぶっこいてるんだから〝ソニプラ〟に足繁く通い、くしゅくしゅソックス大枚はたいていっぱい購入するのは禁止なのだ！　の巻。

僕の名字は及川で、ガンツ及川さんと同じです。どうにかしてください。

（岩手県　猪突猛進）

どうにもならんデス。家系を恨みましょう。いや、悪いけど気休め程度のフォローさえないです。ゴメンよ。なんちって！

いつも不思議に思うのだが、CD-ROM付きの雑誌はほとんどが変な匂いがするのは何故だろう。

（東京都　かせきらいたぁ）

えっ、そう？　クンクン……、確かにニオイはするけど良くわかんねえや。それにしても、本の香りを楽しめるなんざあ、風情があるネ。かぐわしき円盤付雑誌のにほひってか。

さるやまさんのコーナーにはなぜ、テレビ東京（12チャンネル）がないのですか？（東京都　めざましテレビ）

担当のナル内田に聞いてみたトコロ、「オレッチ？　もう、めっちゃ〝ペッツ〟好きよ。アメコミもの集めてるんで、送ってちょ」と良くわからないご解答をいただいたよん。

先日、寝ながら本を読んでいたら、いきなし本の上にゴキブリが!!　しかも顔めがけてアタックしてきました。編集部も、かなりき汚なかったんですけど、なんか出たことはありますか？　柘植さんコスプレ希望!!

（東京都　近藤さんのファン）

でるでる！　わんさか出るよ。林のボロボロのバンダナやメガネとか、編集チョの鉄下駄とか、ガンツのセーラー●ーンのコスチュームなど。ゴッキーなんかカワイイもんなのサ。

編集部へなにか送ろうかと思っています。なにがいいかわかりません。（別に期待しないで下さい。女子高生のたわごとです）

（静岡県　琥瀬燿翡）

今月の土星通信大賞

イッツ・ア・ファンタスティック！　といっても、いかにもジュースの〝ファンタ〟的であるというような意味ではナイ。んなコトはいいや。今月は、紗威くだらに大賞をあげちゃおう。それにしてもめちゃめちゃウマイよね。５Ｐ受け取れー。

コナミの柘植さんに看護婦のコスプレをさせよう中間報告

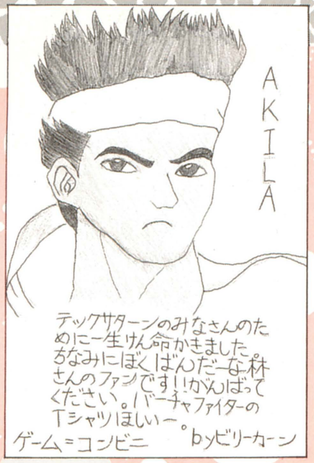
けっこう来てます。来まくってマス。コナミの柘植さーん！　こりゃ、覚悟しといたほうがイイですよ。テック編集部では、100通ちゃんと届くまであたたかく見守っていこうと思ってるのデス。

現時点で 28通 届いています

サターン班盛記 昨年、年末進行でクソ忙しい時期にガンツ及川が引っ越しを敢行した。公団住宅の抽選に当たったのでどうしても、というコトだったのだが、３ＤＫの新居なんてちょっとあやしい。広いお家に誰と住んでんのよ？

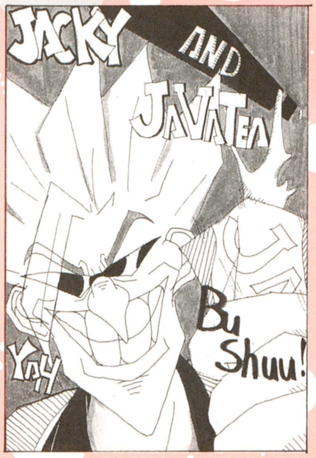
真・ゆく月くる月

セガAM2研の梅田さんがテックサターンとの企画を密かにあたためているらしい。尋ねてみても“ダメ！ まだ秘密です”の一点張り。う〜ん、いったいなんなのよ？



⬆（東京都　ビリーカーン）
一生懸命に描いてくれてアリガト。しっかし、林のファンって奇特なヒトだな。

⬇（熊本県　東国丸）
ファンキーつぅか、すっごく悪そーなジャッキーやね。いや、なんかセコそう。



いんや、女子高生のたわごとだからこそ期待するッ！　キミたちの不可解な奇行愚行に、我々は異様なまでにときめくって、オヤジかーっ！

毎月発売されるようになったんですね！　がんばれテックサターン！　でも内容は濃くしてください。(VOL.2はがっかり……)

（滋賀県　コロholi）

父ィーッ、じゃなかったハハァーッ。いままで以上にテックサターンを良くして行こうとスタッフ一同頑張っているのでみなさん、応援してくださいネ。良くして欲しいトコやおもしろい企画などあったら、どんどんテック編集部に意見してちょーだい。

スタッフが実に少ないのがよくわかりました。18歳になったらバイトに行きます(笑)。

（静岡県　岩村みどり）

みどりちゃん、ありがとうネ。もう感涙っス。最後の“カッコワライ”なんて超ナイスでした。でもマジな話、“我こそは”とゆーヒトがいたら、いつも募集を掛けているので履歴書送ってください。待ってマス。え〜と、つぎは……ばんだ〜な、こんなん来てますけど〜。どうなの？

デジタル土星通信の林さんの声が小さくてききとりにくい。

（北海道　安田仁江）

チェッシュ！　メガネは顔の一部です。ドモ、ばんだ〜な林っス。誠に申し訳ないです。これからは、カロリーメイトいっぱい食ってガンガンでかい声でしゃべりまくりまーす。……と叫びながら去っていったので再び私、カプリコにチェーンジ!!

「スーパー32Xで遊んでいる」というたびにバカにされる。同じ32ビットじゃないか！　なにが悪い。

（東京都　高野浩明）

オウ、キミはなんにも悪くないぞ。問題はハードじゃなくて、そのゲームを楽しめたか？　ってコトだと思うよ。良いゲームをプレーしようなあ。

前から気になってたんスけど、サタンちゃんの声はいったい誰がやってんスか？　セーラームーンかウェディングピーチの声に似てると思ったんスけど気のせいっスか？　当たったらなにかくれますか？

（香川県　ローラの妹）

ブーッ！　ちっがうよ。オレの彼女の三石琴……ブゴッ！　(林のんなコトゆ〜なキック)あ、当たってても、なんも、や、らんぞ……バタッ。

え〜つぎは、オヤ？　デッカイ封筒で土星通信あてになんか送られてきてる。さっそくファンがオレに愛のプレゼントか？　中身は……ざ、雑誌……？　なんじゃこりゃ！

投稿写真送れってことなので送ります。

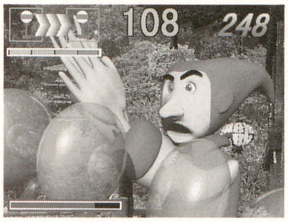
（愛知県　鬼頭うさぎ）

⬅（熊本県　東国丸）サターンに移植決定、ホントに良かったよね。これで練習してスーパー強くなれるじゃん。

ガセEXPRESS 怒涛の思いつきコーナー

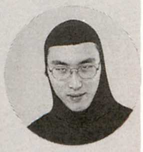
TiGHTS（タイツ）

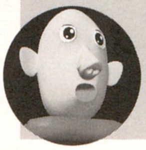
この世の5種類の現実世界を舞台にした痛快アクション。プレーヤーはエリ夫とクラ美を操って、全身タイツを着た見るからに怪しい謎の男・タイツとどうかしたりして、なんとかするのが目的。タイツは空を飛ぶことはできず、通常は電車かバスで移動。給料日直後のみタクシーを利用するが、領収書は経費でおちないので注意だ。



⬆これは開発中の画面、ていうか架空のゲームなので本気にしないでくれよ。次号もこのコーナーがあるか不安

アレッぽいキャラ満載

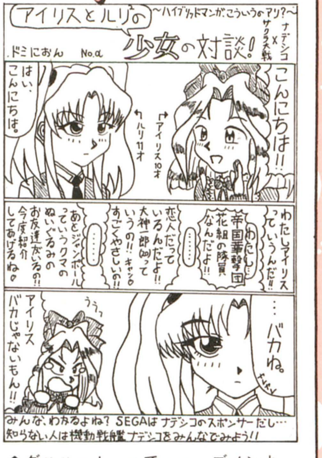




⬅⬆見たことある顔ぶれ。本当にどうもすみません＞某社。

土星外伝

⬆コロholiはいつも送ってくれているんだよネ。今回の四コマは、ちまたで話題の柘植さんネタ。林の最期ぢゃ。



⬆ダハハー！　って……、ゴメンよ。わかんないス。こーゆーネタはガンツ及川ならバッチリなんだけどなぁ。

今月のミス・テックサターン

ガンツ及川！　こりゃ、どう考えても“珠玉のLMHG”とは読めないよ。右の写真は記事のために彼が作成したタイトルのNG版である。みんなに“普通、まちがえるか〜？”と後ろ指さされながら作りなおしたビジュアルは45ページに載っているので、見比べて笑ってあげよう。しかし、合ってるの“の”だけやん。ププッ!!

⬆ガンツが担当したエヴァンゲリオンの連載ページでやらかした間違い。ところで“LMHG”ってなに？

サターン班盛記　我がサターン班にも3人の新人クンが入ってきてくれたのだ。紹介します。佐藤くんとデッカイほうとチッコイほう。えっ？　名前？　だから、佐藤くんと大くんと小くん。……ゴメンナサイ。名前覚えます。

今月のデジタル土星通信

ゲスト・広井王子さん

前号の飯野賢治氏に続き、またまたビッグネームの広井王子さんが登場してくれたのだ。

ラジオの番組などを持っていらっしゃるだけあって、やっぱりおしゃべりがお上手。巧みな話術で素人ふたりをグイグイ引っぱっていく。どっちがゲストだよう～。

➡(神奈川県　あんたバカァ?)
2枚1組のイラスト、サンキューなのだ。高校にさえ入っちゃえばいっぱい遊べるんだから勉強ガンバレよな。

そ～かあ、キミは“あ一言えばこ一言う”君だな。でも、我を通すために雑誌の“投稿写真”をわざわざ高い送料を払って送ってきてくれた不毛な行為に、敬意を表して今回2度目の掲載としてあげよう。喜べ。

➡(北海道　長井みちる)
往生際が悪すぎる。こんなオヤジにはなりたくねーよ。でも、カワイイ絵だから許しちゃう。

サタンちゃんのミニゲーム期待しています。

(千葉県　加治佐健児)

するする、オレもスッゲーしてる。でもアレでしょ? なんつ～か、やっぱ“チラッ”があったほうがイイんでしょ? で、担当の及川に頼んでみた。「オレのパンチラが見たいか! そうか! いくぞ! はいチラッ」。ソコ、ズボン下ろさない!!

がんばれ～、テックサターン。友達はあーだこーだ言ってるけど、俺は好きだぞぉ。編集者出てよし!

(千葉県　カマンベール)

サンキューベルマーク。なんかさぁ、最近“さるハゲ”が大人気なんだって! 徐々にフォロワーも増えてきたみたいだし。ああ、ツルカメツルカメ、なんまんだぶ。

てな感じで、担当も変わってちょっと新しくなった土星通信なワケなんだけどいかがでした? なに? オモロくない? そんじゃ、みんなと一緒に楽しくしていこうよ。これからも、ラメ夫とわたくしカプリコがサターンワイドにお送りしていきますんで、イラストお便りや、ヘンなもんなどガンガン送ってちょーだい。たのんだぞ、アミーゴよ。

ポイントを貯めてアレをゲットだ!!

⬆ラメ夫が便宜的に作成したアレの図。アレってなにかって? そりゃ、アレよ。ホラ、アレだよ……アレ、あれ?

土星通信、デジタル土星通信では紹介させてもらった作品に、無理矢理ポイントを授けちゃうのだ。だからって、「いらないぜーベイベー」とか「ルピーに変えてくれい」とか言わないよーに。で、ポイントは編集部で管理して、貯まり次第、賞品をお贈りしますデス、ハイ。オリジナルテレホンカードなどを始めとして豪華な賞品を用意しているので、もとい用意しますので楽しみにしててネ。そろそろランキングなどを発表しようかな。とにかく、応募してして!

真・ゆく月くる月

ガタガタガタ……寒くなりましたね。コタツに入ってミカン食べながらロールプレイングゲームでもじっくりやりたい季節です。う～ん、ギャルゲーでもイイなあ。

このページはキミの投稿で支えられている!!

デジタル土星通信

CD-ROM内で読者のイラストやビデオ映像を鑑賞しながら、ゲストとの、ひとときのおしゃべりを楽しむのが当コーナーなのだ。

林と内田のトークは相変わらず大型冷蔵庫のなかってカンジみたいだけど、ご愛敬とゆーコトで。まっ、長い目で見てやってネ。

ここでデジタル採用のワンポイントアドバイス。単純にイラストならカラーの方がグッド。だって総天然色でしょ? ビデオ映像はやっぱ、CD-ROMでしかできないモノだから採用度高しなのだ。

超絶土星通信

なんどもいってるけど、このコーナーはキミたちから送られて来る爆笑お便りや超美麗なイラストなどを元に作られている読者ページなのだ。つぅーコトはだな、あなた様たちの協力なしでは考えられないワケだ。そう、キミらが作っていくページともいえるのでそこんトコよろしく! もちろん新しいコーナーなんかも作っちゃってイイ。ていうか、作ってください。も、なんでも募集しちゃうからサ。ポイントをゲットして、謎の豪華賞品をもらっちゃおう。

応募方法

デジタル土星通信&誌面の超絶土星通信、どちらの応募も右記のあて先まで送ってちょーだい。ビデオや壊れやすい物などは安全のためにちゃんとパッキングしてネ。お便り、イラストなど、なんでもいーから送ってくれ。楽しい作品を待っておりやす。

あて先

〒151-24
東京都渋谷区代々木 4-33-10
(株)アスキー　TECH編集部
TECHサターン「超絶土星通信」係まで送ってちょーだい。

サターン班盛記

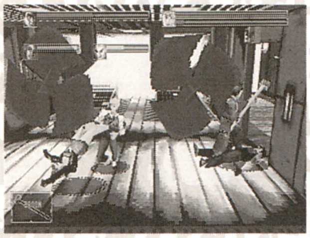
ぱんだ～な林がバンダナをとったトコなんてみたことない。そのようなコトを考えてたら無性に見たくなった。でも、いきなりバンダナを取るなんてできるハズもない。でも、見たい。でも、取れない。見見見取取

秋葉原好きの読者へ。アキバに行ったら、献血しよう。そんで、お菓子とジュースをタダでゲットするのだ。でも、寝不足だったり、太りすぎだったりしたらダメらしい。

サターンゲームディクショナリー

土星遊戯辞典
～ダイナマイト刑事～

刑事【けいじ】
①刑事(係)巡査②刑事事件の捜査にあたる巡査および巡査部長などの呼称。③危なかったり、貴族だったり、太陽に吠えたりとテレビのドラマや映画では個性的な人物ばかり登場する特殊な職業のなかのひとつ。④デカともいう。⑤でもなぜ〝デカ〞なのか。⑥やっぱりデカいのかな、アレが。⑦たぶん違う。



●悪に敢然と立ち向かう私服刑事。

逮捕【たいほ】
①警察や検察が、犯人・容疑者などをつかまえること。②別称〝お縄を頂戴する〞。③本作でコレばかりやると、ちょっとつまらなくなる。

テロ〔terrorism〕
①政府の高官や反対党の首領など、政見の異なる相手を暗殺するなどして主張を通そうとする行為②その手段は爆弾や銃などの火器を使用する、暴力的で卑劣なものがほとんどである。③〝空缶のポイ捨て〞とか〝ちびっこが乗っていたブランコを取り上げて貸してやらない〞といった行為で主張を通そうというテロ集団はない。④でも、本作をプレーして思ったんだけど、これのテロリストって、ただの強盗団にしか見えないんだけど、キミはどう思う？

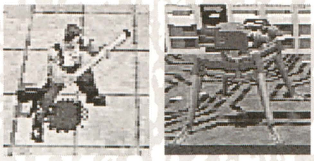
●目をそむけたくなるテロの現場。

スワット〔SWAT〕
①特別機動隊のことだと思う。②英語だと、えー、たぶん〝Special Weapons Attack Team〞だったような気が。③テロ行為、ハイジャック、籠城など特別な犯罪や事件を解決するため特殊部隊。④そんなスゴ腕の部隊の隊長に就任したのがシンディさん(23)である。⑤……交際したくないタイプ。⑥どう考えてもケンカで勝てそうにないし。⑦っていうか命すら危ないと思うが。

拾得【しゅうとく】
①他人の落とした物を拾うこと。

収得【しゅうとく】
①拾った物をそのまま自分の物にしてしまうこと。②つまりブルーノやシンディがゲーム中で銃や鉄パイプやスプレーを拾ってそのまま使用する行為はコッチの〝しゅうとく〞ということになる。

鉄パイプ【てつー】
①鉄でできたパイプ。②本作ではカニのようなうっとうしいロボットを倒すための道具。



●鉄パイプが似合いのブルーノ(左)と問題のカニ型ロボット(右)。

正当防衛【せいとうぼうえい】
①不正な暴行を加えられたときに自分(他人)の生命や権利を守るために、やむをえず相手に害を加える行為。②法律上の責任は問われない。③とはいっても相手にフランケンシュタイナーをかけたのちマシンガンでハチの巣にするのはひいきめに見てもやりすぎに思うのだが。

斧【おの】
①丈夫な刃のある、くさび型の鉄に柄をつけたもの。②駐車場で収得可能。③黄色装束の化学処理班みたいな敵を相手に振り回すと、どちらが悪人か見分けがつかなくなる道具。

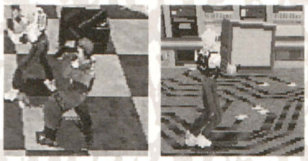
ダイナマイト刑事

ⒸSEGA ENTERPRISES,LTD.1996.1997

SWAT所属するブルーノとシンディがテロリストに制圧されたビルを解放し、大統領の娘を保護するのが目的のアクションゲーム。多彩な技と豊富な武器、そしてスリリングな展開が魅力。レッツ・ダイナマイト!!

セガ
5800円［税別］
1月24日発売予定

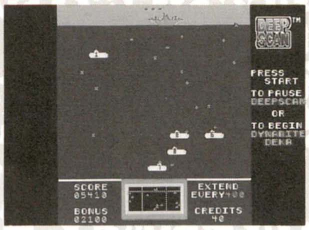
滑稽【こっけい】
①期せずしてその場にいる人が笑ってしまう言動。②ロケットランチャーを担いだブルーノが蕎麦屋に見えたり、テレビを持つシンディは電器店の店員に見えたりすること。



●出前の途中に見えるブルーノ(左)と、電器店のようなシンディ(右)。

緊急回避【きんきゅうかいひ】
①突然かつ重大な事態を恐れて避けようとすること。②敵につかまって攻撃を受けているときは、３ボタンの同時押しによって回転蹴りができ、相手から逃れることができる。④しかし若干のライフゲージが減少するので注意が必要。⑤技の雰囲気が竜巻旋(中略)にすごく似ている。

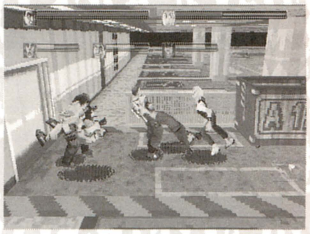
ディープスキャン〔DEEPSCAN〕
①ときどき本編より夢中になってしまうレトロゲーム。②高得点をとるとなぜかクレジットが(以下秘密)。



●懐かしく楽しいディープスキャン。

大統領【だいとうりょう】
①共和国の元首。②日本でいうところの総理大臣のはず。③妻はファーストレディーと呼ばれる。④娘はどうやら社長室でかくれんぼをするのが好きなようだ。

ジャイアントスイング
①相手の両足を脇にはさんで抱え、自分の体を軸に回転して相手を振り回したのち、放り投げるプロレス技。②もっともダイナマイトチックな技のひとつ。③振り回している敵で、ほかのテロリストはおろかパートナーをも倒してしまう非情な技。



●シンディに敵をぶつけるブルーノ。

突然【とつぜん】
①なんの予告もなしに事態が起こることを表わす。②通常、好事より不運な出来事を指す。③廊下を歩いているときや、部屋から出るやいなやSWATにパンチやキックを浴びせられるテロリストが受け身をとれず不自然な体勢で床に叩きつけられるのも、突然だからである。

頑丈【がんじょう】
①ロケットランチャーで攻撃されても１発で死なない体のこと。

この辞典はキミが作る!!

サターンのゲームを自分なりに解釈して用語辞典を作ってしまおう！ ということで今月から始まったこのコーナーでは、ゲーム用語とその意味を読者から募集します。ゲーム名と用語、そしてその意味を書いて前のページのあて先までバシバシ送ってちょうだい！ 笑えるヤツ、待ってるぞ!!

サターン班盛記 いつもはニヒルで淡々としているボブ水田がある、夜女性用のヅラを装着して編集部にたたずんでいた。そのとき、1000年に一度しか見ることができないと言われる彼の微笑みを拝めたのだ。スゴクうれしそうだった。

お年玉の少なかったキミに愛の贈り物♥ 読者プレゼントコーナー

大運動会

3名

⬆プレーヤーが主人公“神崎あかり”を鍛え上げ、トライアスロンの競技会で優勝させる熱血スポ根シミュレーションゲーム。（提供：インクリメントP）

ルームメイト～井上涼子～

3名

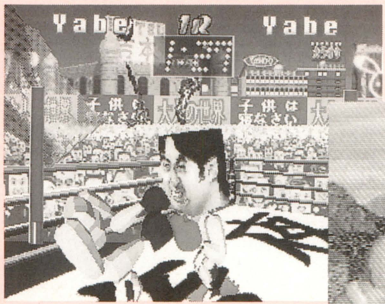
⬆サターンに内蔵されている時計機能をフルに活用したリアルタイムコミュニケーションソフト。涼子ちゃんに首ったけ。（提供：データム・ポリスター）

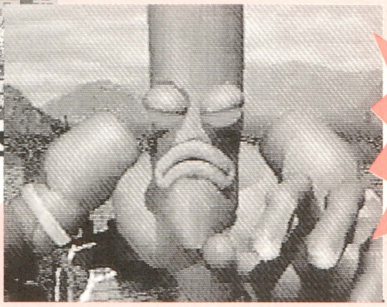
トゥームレイダース

5名

⬆フルポリゴンが目の前に迫りくる冒険世界。数々の遺跡の謎を解き明かし秘宝を探し出すのだ。（提供：ビクターインタラクティブソフトウェア）

ファンキーヘッドボクサーズ＆ファンキーファンタジー





セットでなんと5名様に

⬆➡吉本のタレントが大集結。お笑いたっぷりの『ファンキーヘッドボクサーズ』と『ファンキーファンタジー』をセットで5名のかたに。（提供：吉本興業）

重装機兵レイノス2特製キーホルダー

10名

⬆『レイノス』、『ヴァルケン』に続くシリーズ第3弾のアクションゲーム。サターン版ではオリジナルの機体や新兵器が登場するぞ。（提供：メサイヤ）

小説・ルナ　シルバースターストーリー 1　風の行方

4名

➡大人気ＲＰＧ『ルナ　シルバースターストーリー』の小説版。ゲーム版とはまたひと味違った雰囲気を楽しめるようになっている。（提供：角川書店）

伝説のオウガバトル特製テレフォンカード＆特製下敷き

3名

⬆好評発売中の『伝説のオウガバトル』からは、かっこいいテレカとイベントなどで配布されていた下敷きをプレゼント。（提供：リバーヒルソフト）

タクティクスオウガ特製テレフォンカード

3名

⬆あの名作『タクティクスオウガ』がサターンでプレーできるなんてイイ時代になったね。特製テレカを３名にあげちゃうよ。（提供：リバーヒルソフト）

応募方法

アンケートハガキに欲しい商品名を記入してお送りください。当選者の発表はTECHサターン４月号にて発表いたします。送って当てて、ヒッピーになろう！　いや、ハッピーでした……。締切は守ってちょ。

お詫び

TECHサターンVOL.2、TECHサターン１月号の当選者発表は３月号、読者プレゼントコーナーにて発表いたします。

締切は 1/31
当日消印有効

皆様へのお詫び

VOL.2の読者プレゼントで、株式会社ADKよりご提供の『ワールドヒーローズパフェクト』を誤って〝提供：SNK″と掲載してしまい、メーカー様、読者様にご迷惑をおかけしたことを謹んでお詫びいたします。

真・ゆく月くる月

キミはスキー派？　それともスノボー派？　ウィンタースポーツ到来って感じだけど、お金とヒマがないヒトはゲーセンにゴーだ。最近の体感ゲームは良くできてるしネ。

WELCOME TO TECH SATURN!

ほぉ～ら、書け書けアンケート

テック編集部では、読者の皆様から送られてくるアンケートハガキの御意見を楽しい誌面作りに役立てようと、毎日24時間、1年365日ガンバっております。届いたハガキの内容も様々で、編集部員一同激励の文章や叱咤の意見など、読者の生の声である1枚1枚のハガキにそれこそ一喜一憂しております。さて、今回はそんなアンケートハガキのマークシートを記入する際に、注意していただきたい点などを書いてみたいと思います。（文責：エンジェル林）

以前から「マークシートは鉛筆で塗ってね」と書いてきたおかげで、最近ではほとんど鉛筆で記入されたものになったんだけど、マークシートを丸で囲んじゃうハガキも、まだ多かったりするのだ。なるほどアンケートハガキをよく見ると、数字を丸で囲んで見たい気持ちがちらほらと……。いかぁ～ん！　そんなコトしちゃうとコンピューターが処理してくれなくて、オペレーターの人が困っちゃうから、ノ――――！（文責：真夜中で少々分裂気味の林）

つーワケだから、アンケートハガキは右に書いてある3つのおねがいってヤツをしっかり守ってくれってコトだ。そーすりゃコンピューターの集計もスムーズに終わって、その結果が編集チョのとこに来て「おい○○（←好きな名前を入れてくれ）、あのコーナー人気ないから今号で終わりな」なんてコトになって、おもしろいヤツが作ったおもしろいコーナーしかないおもしろい雑誌ができあがるってワケだ。バンザーイ！　みんな喜べ。（文責：デビル林）

3つのお・ね・が・い

●鉛筆で書こう！
●記入例は守ろう！
●ていねいにねっ！

●マークシート記入例

良い例　悪い例

アンケートの質問

Q1．氏名

Q2．フリガナ

Q3．年齢

Q4．生年月日

Q5．郵便番号

Q6．住所

Q7．電話番号

Q8．本誌67ページのプレゼントコーナーより、ご希望の商品をお書きください。

Q9．あなたが一番ほしいサターンソフトはなんですか？

Q10．あなたがサターンに移植してほしいと思うソフトはなんですか？

Q11．あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？（いくつでも）

1．セガサターン
2．Vサターン
3．HIサターン
4．ファミコン
5．スーパーファミコン
6．ニンテンドウ64
7．ゲームボーイ
8．バーチャルボーイ
9．サテラビュー
10．メガドライブ
11．キッズギア
12．スーパー32X
13．PCエンジン
14．PC-FX
15．プレイステーション
16．ネオジオまたはネオジオCD
17．3DO
18．MARTY
19．ピピンアットマーク
20．パソコン
21．持っていない

Q12．あなたがいつも読んでいる雑誌は次のうちどれですか？（いくつでも）

1．TECHサターン
2．セガサターンマガジン
3．サターンFAN
4．グレートサターンZ
5．ハイパーサターン
6．サターンスーパー
7．ファミ通サターン
8．電撃SEGA EX
9．SEGA Magazine
10．週刊ファミ通
11．月刊ファミ通ブロス
12．㊛ゲーム少年
13．ファミマガWEEKLY
14．64ロクヨン
15．電撃NINTENDO64
16．ファミマガ64
17．64 Dream
18．ファミ通PS
19．プレイステーションマガジン
20．ハイパープレイステーション
21．Theプレイステーション
22．電撃プレイステーション
23．PCエンジンFAN
24．電撃G'Sエンジン
25．Vジャンプ
26．ゲーム・オン！
27．TECH Win
28．電撃王
29．ログイン
30．コンプティーク
31．マイコンベーシックマガジン
32．ゲーメスト
33．ゲーメストEX
34．NEOGEOフリーク
35．ゲームウォーカー
36．ゲーセン王
37．じゅげむ
38．ゲーム批評
39．ゲーム会議
40．覇王マガジン

Q13．今号でおもしろかった記事は？（いくつでも）

1．TECH SATURN CD-ROM番組表
2．NEWS
3．今月の1本『トゥームレイダース』
4．特集『セガサターン3年目の本気』
5．体験版ソフトのすべてがわかる10P『天外魔境 第四の黙示録』
6．体験版ソフトのすべてがわかる10P『ファンキーヘッドボクサーズ』
7．体験版ソフトのすべてがわかる10P『ルームメイト』
8．体験版ソフトのすべてがわかる10P『クォヴァディス2』
9．体験版ソフトのすべてがわかる10P『m～君を伝えて～』
10．2次元格闘倶楽部
11．爆弾月報
12．内田のバスト105センチ！
13．ネルフ諜報部極秘報告書
14．フロンティア通信
15．まわりはど～なの？
16．ソフトインプレッション
17．栗山のゲーム絵日記
18．テック編集部ゲームだより
19．Various Essay「いのまたむつみ」
20．Various Essay「雨宮慶太」
21．Various Essay「吉松孝博」
22．Various Essay「葉山宏治」
23．Various Essay「吉崎観音」
24．Various Essay「神代 創」
25．Various Essay「近藤るるる」
26．Various Essay「菅 浩江」
27．Various Essay「広井王子」
28．Various Essay「ひさの瑠珈」
29．フグ食ってGO!
30．サターン友の会
31．超絶 土星通信
32．サターン新作Express
33．超・新作情報
34．新作ソフトカレンダー
35．CDジャケット

Q14．今号でつまらなかった記事は？（Q13の選択肢でお答えください）

Q15．今号のCD-ROMでおもしろかったものは？（いくつでも）

1．オープニング
2．体験版『天外魔境 第四の黙示録』
3．体験版『ファンキーヘッドボクサーズ』
4．体験版『トゥームレイダース』
5．体験版『ルームメイト』
6．体験版『クォヴァディス2』
7．体験版『m～君を伝えて～』
8．TBC『増刊AM2研通信』
9．TBC『ポリゴン伯爵』
10．TBC『さるやまハゲの助アワー』
11．TBC『デジタル土星通信』
12．TBC『32偶像 サタンちゃん』
13．TBC『Digital Coneta Factory』
14．TBC『ぷよぷよ3』ムービー
15．サターンゲーム情報『トゥームレイダース』

Q16．今号のCD-ROMでつまらなかったものは？（Q16の選択肢でお答えください）

Q17．あなたが今後のTECH SATURNサターンに望むことはなんですか？

1．体験版ソフトの増加
2．ビデオ画質のクオリティーアップ
3．ビデオ映像の長さの延長
4．各ゲームソフト紹介の掘り下げ
5．オリジナル企画の充実
6．ゲーム紹介以外の記事の拡大
7．誌面とCD-ROMとの連動企画
8．誌面ページの増大
9．価格の値下げ
10．とくになし

Q18．性別は？

1.男
2.女

Q19．職業は？

1．小学生未満
2．小学生
3．中学生
4．高校生
5．大学生・大学院生
6．短大・専門学校・予備校生
7．社会人
8．自営業
9．主婦
10．そのほか

どうもありがとうございました。

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

1919

差出有効期間
平成10年1月
6日まで
郵便切手は
いりません

1 5 1 2 4

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
テック編集部
TECH SATURN 2月号
アンケート係

A1. 氏名 [ ]

A2. フリガナ [ ]

A3. 年齢 [歳]

A4. 生年月日 [年 月 日]

A5. 郵便番号 [〒 -]

A6. 住所 [都道府県 市区郡]

A7. 電話番号 [( ) -]

A8. 本誌67ページのプレゼントコーナーより、ご希望の商品をお書きください。
[ ]

A9. あなたが一番ほしいサターンソフトはなんですか？
[ ]

A10. あなたがサターンに移植してほしいと思うソフトはなんですか？
[ ]

TECH SATURN 2月号 アンケートはがき

A11. あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？（いくつでも）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

A12. あなたがいつも読んでいる雑誌は次のうちどれですか？（いくつでも）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

A13. 今号でおもしろかった記事は？（いくつでも）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35

A14. 今号でつまらなかった記事は？（いくつでも）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35

A15. 今号のCD-ROMでおもしろかったものは？（いくつでも）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15

A16. 今号のCD-ROMでつまらなかったものは？（いくつでも）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15

A17. あなたが今後のTECH SATURNに望むことはなんですか？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A18. 性別は？ 1 男 2 女

A19. 職業は？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

お便りコーナー

Express

サターン新作

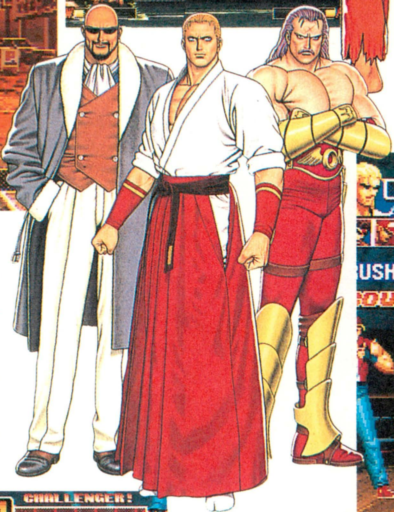
怒涛のビジュアルつっこみページ

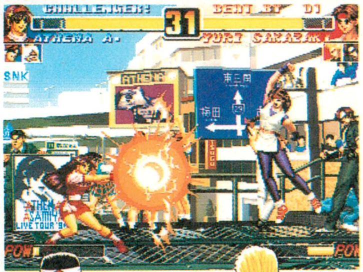
THE KING OF Fighters '96

・エス・エヌ・ケイ
・5800円[税別]拡張RAMカートリッジ対応
・(お買い得セット)7800円[税別]
拡張RAMカートリッジ＋CD-ROM
・(限定ダブルパック)9800円[税別]KOF'95 CD-ROM＋
拡張RAMカートリッジ＋CD-ROM
・発売中

'96年2D格闘の決定版!!

総勢29名の豪華な出演キャラ!

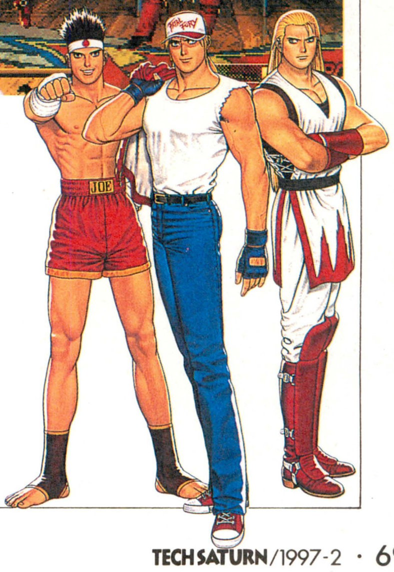




⬅アテナ対ユリ人気女性キャラ同士の対決はどちらに軍配が上がるのか。

⬇クラーク対新キャラバイスの対決。お互い投げ技を豊富に持つ投げ対決だ。

➡前作に続き参加のアンディと庵。
打倒ギースと打倒草薙という異なる互いの目的の為にふたりは戦うのだ。



アーケード版やネオジオ版で人気の、個性あふれるSNKキャラが3対3のチームバトルで戦うシリーズ最新作がいよいよサターンで登場だ。ふっとばし攻撃やパワー溜めなどの基本システムはそのままに、ガード弾きや緊急回避、ダウン回避などの新システムが追加されている。また前作で登場したキャラクターも、技やグラフィックが変更されているので、違ったプレー感が楽しめるぞ。さらに気力ゲージが満タンかつ体力ゲージが点滅している状態だと、威力や性質の変化した〝マックス超必殺技〟というハデな技が使えるので、フィニッシュを格好良く決めたい人は狙ってみるのもいいかも。

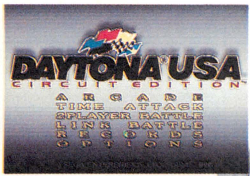
©SNK 1996

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION

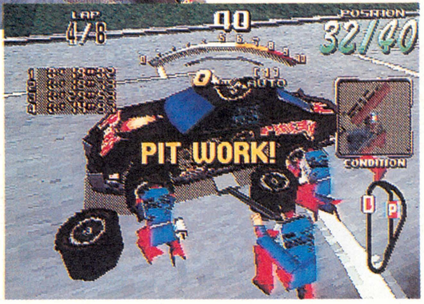
・セガ
・5800円
・1月24日発売予定

新しいデイトナは通信対戦対応版だ！

このゲームの最大のウリは、やはりXBANDを使った通信対戦だ。これさえあれば深夜ひとりでも、見知らぬ人とレースがデキるのだ。フル画面を使った対戦プレーは、まさにアーケード版そのもの。また、ふたつのコースが新たに追加されているので、ひとりプレーでも十分楽しめるデキになっているぞ。



➡初級コースの名物、ソニックのレリーフも健在。



➡今回もピットの世話になっているヒマはなさそうだぞ。

⬅カーセレクトは重要ッス。スピード型か、グリップ型か。

2Pバトルもボリュームアップ

⬆➡画面分割での2P対戦バトルも可能だ。

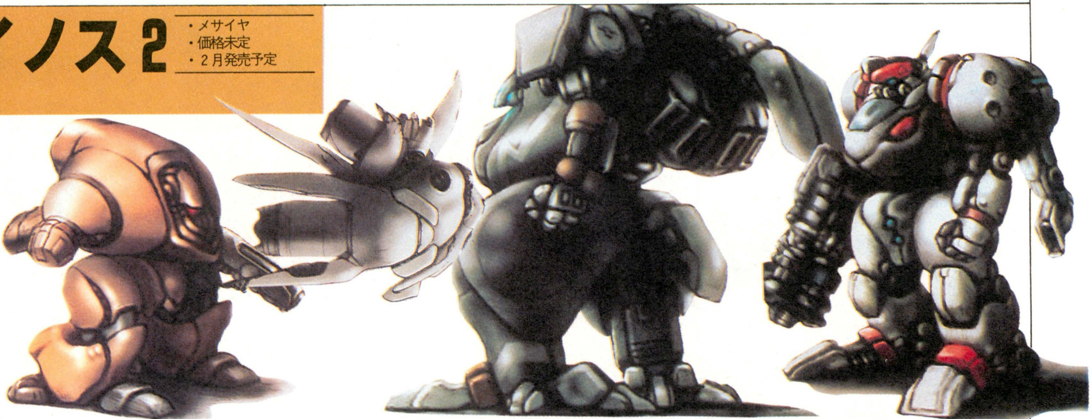
©SEGA ENTERPRISES LTD.,1994.1996

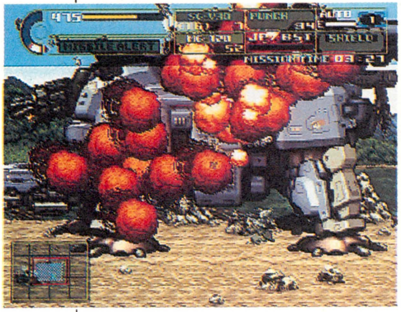
重装機兵レイノス2

・メサイヤ
・価格未定
・2月発売予定

マニア垂涎のシリーズ第3弾！

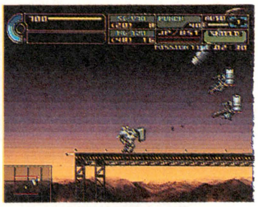
メサイヤが贈るロボットアクション第3弾が、前作をはるかに超えるパワーアップでサターンに登場するぞ。パワー、ウェポン、デバイス、アーマーの4つのセッティングを極めてゼネス軍を打ち砕け。自機がロックした敵を自動追従で攻撃してくれるので、初心者でも安心だ。



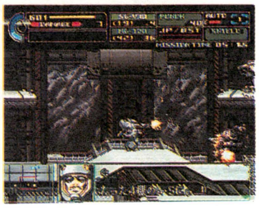


⬆巨大なボスキャラ〝ゾウガメ〟の容赦のない攻撃が12特機に襲いかかる。

©NCS



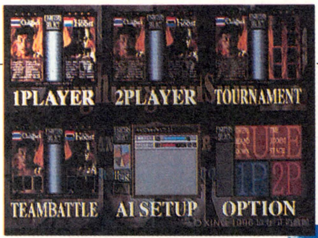
⬅ブーストを使い、空中の敵も撃破しろ。



⬅小さな機体を気にさせない臨場感。スゴイぜ。

FIGHTING ILLUSION
K-1GRANDPRIX・翔

・エクシング
・5800円［税別］
・1月31日発売予定



➡ゲームモードは5種類。対戦の他トーナメントもあるぞ。

⬅これが育成モードだ。自分だけの選手が作れるのだ。

⬆アンディ・フグとピーター・アーツの対戦。選手はすべて実名で登場

➡試合後の勝利のパフォーマンスなども再現されているぞ。

K-1のリアルファイトがサターンに登場

立ち技系格闘技のNo.1を決めるK-1の3Dポリゴン格闘ゲームの登場だ。K—1 GP'96優勝のアンディ・フグを始め、人気K—1選手が実名で登場し、さらには選手本人をモーションキャプチャリングすることで滑らかな動きや癖までもリアルに再現しているのだ。選手を育てる育成モードもあるので、自分だけのK—1選手をつくりあげよう。

⬅フグのカカト落としやホーストのハイキックなど、リアルな技の数々を簡単な操作で出せるのだ。

ⒸXING 1997／富士通パレックス／DAFT　協力　正道会館　株式会社マークス

My Dream
〜オンエアが待てなくて〜

・日本クリエイト
・価格未定
・発売日未定

異色の声優育成シミュレーション

声優の世界を目ざす8人の女の子を描いたシミュレーションゲーム。プレーヤーは、彼女たちの成長を見守る出版社の記者という設定。アドバイスや情報を女の子たちに与えると、彼女たち自身の行動によって、イベントが発生する。立派な声優になるための道のりは長く険しいのだ。

⬆女の子たちの優しい言葉に、こちらの心がなごむことも。応援するぜ。

⬆キャラクターの状態をひと目で見ることができるパラメーター。

⬅キャラクターデザインには今井ひづるを起用。

⬆企画原案は、声優業界でも第一線で活躍している辻谷耕史、西村智博両氏が担当している。

Ⓒ日本クリエイト

SEGA AGES/
廊下にイチダントアール

・セガ
・4800円［税別］
・発売中

1本で何度もオイシイ

SEGA AGESシリーズの新作は、世代に合わせたクイズを出題してくれる『廊下に立ってなさい!』と、かわいくてコミカルなキャラクターたちがミニゲームで挑戦してくる『イチダントアール』のカップリング。

どちらのタイトルも、アーケード版と同様に4人対戦プレーが可能なので、友達同士で盛りあがろう。

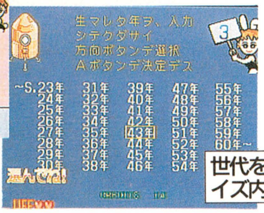
➡なんとか挑戦状通りに車を止めることができたぞ。

挑戦状！
崖ぎりぎりで
車を止めてみせろ！

⬆敵がたたきつけてくる挑戦状がミニゲームになっているのだ。

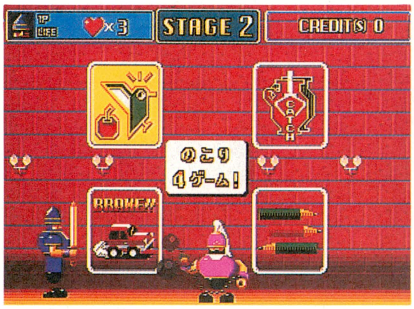
➡キャラクターは、自動でマップを歩いていくぞ。

⬆得意なジャンルを選んで、少しでも自分に有利な展開にしよう。

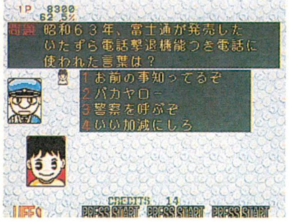


➡自分の生まれた年数を正確に入力しよう。

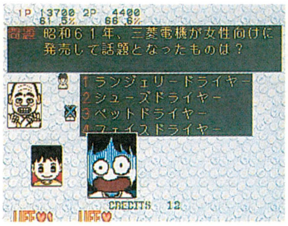
世代を合わせたクイズ内容なのだ



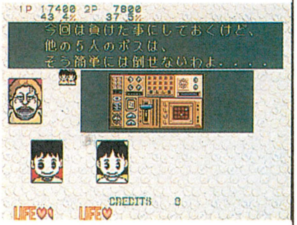
➡イチダントアールのステージ選択画面だ。好きなミニゲームを選ぼう。



⬆4択形式のクイズなのでわからなくても、やまカンで当たるかも？



⬆答えがはずれるとキャラクターの顔が青ざめてしまうのだ。



⬆そのステージのボスが出題する問題を答えきればステージクリアーだ。

©SEGA ENTERPRISES, LTD 1996

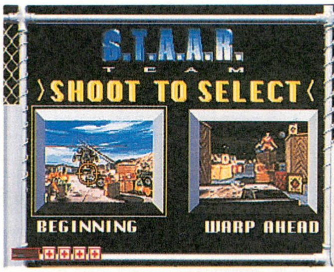
エリア51

・ソフトバンク
・5800円［税別］
・1月下旬発売予定

バーチャガンで撃ちまくれ！

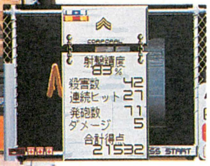
実在する軍事施設『エリア51』を舞台にした3Dガンシューティングゲームだ。次々に現れるエイリアンやゾンビ兵たちを撃たれる前に撃て。敵の攻撃はなかなか手強いので、バーチャガンを使用してのふたりプレーをおすすめするぞ。

⬇弾は常に補給して警告マークをださないようにしよう。



⬅スタート時にビギナーとハードのステージ選択が可能だ。

⬅画面にいる敵をとにかく撃ちまくろう。



⬅プレーヤーのテクニックを評価してくれるぞ。

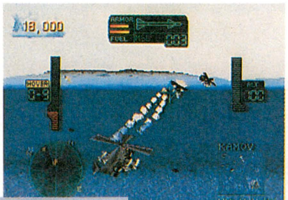
ブラックドーン

・ヴァージン
　インタラクティブ
・5800円［税別］
・2月発売予定

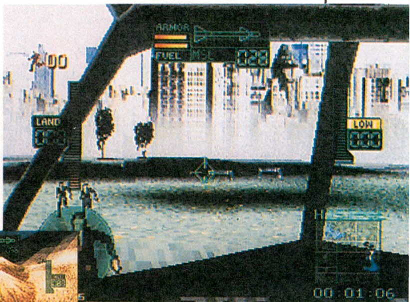
華麗なドッグファイトを極めろ!!

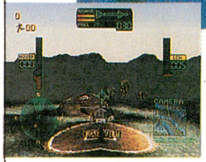
テロリストを壊滅させて無事生還せよ！　プレーヤーは3D空間上のヘリコプターに乗り込み、各ステージごとに与えられる様々な任務を達成させなければならない。いろいろな特殊兵器をうまく使いわけて、テロリストから民間人を救出するのだ。

⬅激しい攻撃をうまくかわしながら進もう。



➡様々な兵器を駆使してミッション制覇をめざせ。





➡様々なシチュエーションのステージがあるぞ。

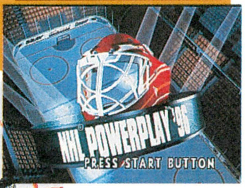
⬆テロリストに捕らえられた捕虜を無事救出して自分も帰還するのだ。

©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC. All rights reserved.
Black Dawn is a trademark of Virgin Interactive Entertainment,Inc.and Black Ops Entertainment,Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.
Black Ops is a trademark of Black Ops Entertainment,Inc.
Black Dawn was designed and developed by Black Ops Entertainment,Inc.

Area 51® ©1995 Atari Games Corporation. All Rights Reserved. Developed by Mesa Logic, Inc. Converted by Tantalus and Perfect Entertainment Ltd. Distributed by GAMEBANK CORP, under sublicense from GT Interactive Software Corp., under license from Atari Games Corporation. Area 51 is a registered trademark of Atari Games Corporation. Area 51 is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. GT and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

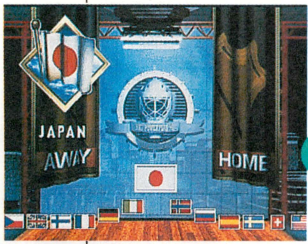
NHL パワープレイ'96

・ヴァージンインタラクティブ
・5800円［税別］
・1月発売予定



⬆本場NHLのパーフェクトプレーが、お家で見れちゃう。

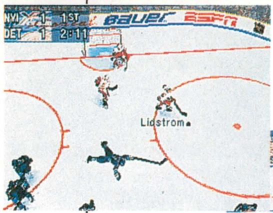
⬇日本チームも、ちゃんとエントリーされているぞ。

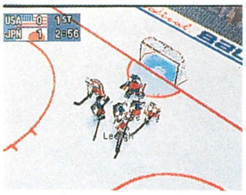


NHLがキミのお部屋にやってきた

モーションキャプチャーによって、まるでテレビ中継のような動きと、カメラワークが美しい迫力のあるアイスホッケーゲーム。NHLから正式に許可を受け、さらに世界のナショナルチームが、すべて実在のチームと人物名で登録されているのだ。

⬇場面の状況を把握しやすいカメラワークだ。





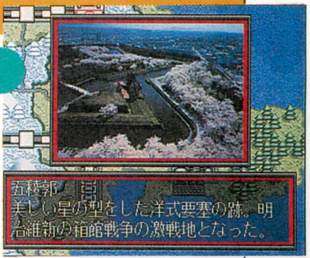
⬆激しいぶつかり合いでは、選手が倒れてしまうのだ。

Ⓒ1996 Virgin Interactive Entertainment,Inc.and RADICAL ENTERTAINMENT Ltd.
NHLⓇ is a registered trademark and Powerplay is a trademark of the National Hockey League.
Ⓒ1996 NHL. Officially licensed product of the National Hockey League.
Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association. Copyright NHL PA 1996.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

DX日本特急旅行ゲーム

・タカラ
・5800円［税別］
・発売中

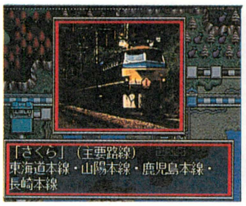
サターンで温泉に入れちゃう？

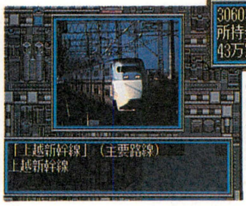


➡実写取り込みの画像で、旅行先を見せてくれるぞ。

⬆どこかで見たようなキャラクターたちがキミを助けてくれたり悩ませたりするぞ。

➡ボードゲームらしいイベントも多数用意されてるのだ。





ⒸTAKARA Co., LTD 1996
観光情報提供
JTB日本交通公社出版事業局
編集協力
株式会社デンプロ

実際のデータを使用した旅行シミュレーションゲームの登場だ。旅行プランに合った旅をして旅行ポイントをたくさん獲得しよう。時間によって、行動が制限されてしまう場合があるので注意が必要だ。データベース機能もあるので、実際の旅行に行くときにも利用できちゃうぞ。

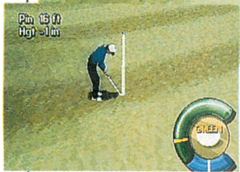
actuaGOLF

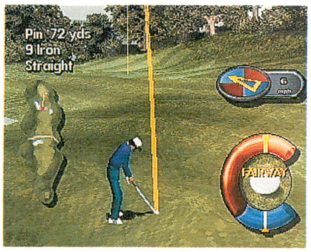
・ナグザット
・5800円［税別］
・1月発売予定

⬅最大4人までプレー可能だぞ。ちなみに写真は豊富なモードのメニュー画面。

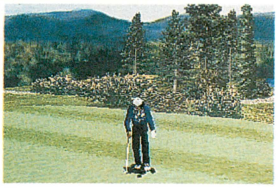
ぐりぐり3Dゴルフ

ワンショットごとにナレーションで解説をしてくれる3Dゴルフゲーム。ステージのすべてがポリゴンで描かれているので、いろいろなカメラアングルでリプレーを見ることができちゃうのだ。





⬅風向きやショットの力加減をよく理解していないと良いスコアは出せないぞ。



➡自分の好きなステージだけを続けてプレーすることも可能だ。

Ⓒ1997 naxat soft
ⒸGremlin Interactive 1997 All right reserved.

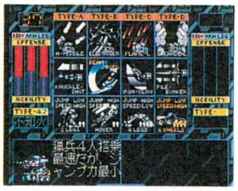
ウルフファング・SS
空牙2001

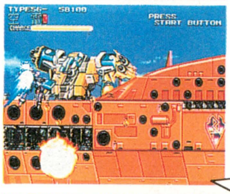
・エクシング
・5800円［税別］
・1月発売予定

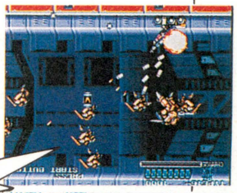
➡パーツの組み合わせは64通りも存在するぞ！

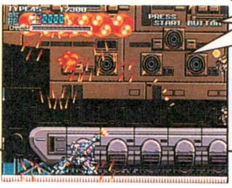
パワーアップのサターン版

アーケードで人気を博した横スクロールアクションシューティングがサターンでついに登場だ。3種類のパーツを組み合わせてプレーヤーの好みの機体を作ろう。サターン版ではムービーの追加や、サターンオリジナルのゲームモードなども用意されているのだ。

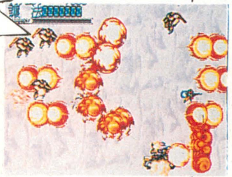








激しい攻撃に耐えろ！



ⒸXING 1996/DATA EAST CORP.1994

バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム

・アクレイムジャパン
・5800円[税別]
・2月発売予定

正義のタッグだ

⬇バットマンだけじゃなくロビンも使用できるぞ。

⬇映画を見てからプレーすれば、さらに楽しめるぞ。

映画『バットマンフォーエヴァー』をベースに展開するアクションゲーム。入手したアイテムの使用によって、見た目も派手なスペシャルアタックが使えちゃうのだ。

ふたり同時プレーで協力しながらゴッサムシティーにはびこる悪を一掃せよ！

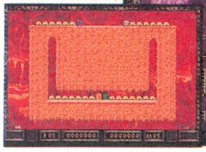
DC Bullet Logo BATMAN and all related charactors, names and indicia aretrademarks of DC comics.Ⓒ1996 All rights reserved.
Ⓒ1996 Acclaim Entertainment,Inc.Developed by Iguana Entertainment.

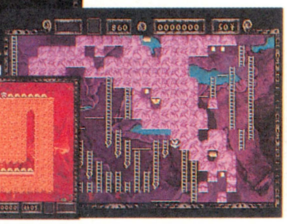
ロードランナーエクストラ

・パトラ
・4800円[税別]
・1月10日発売予定

シンプル操作で奥が深い

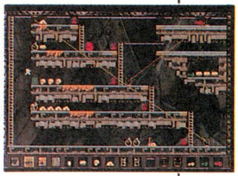
アクションパズルゲームの名作がパワーアップしてやってきた。プレーに役立つアイテムの登場でさらに攻略の幅が広がったのだ。またマップエディタ機能がありオリジナルステージが作れちゃうぞ。





➡ステージの難易度は、高めに設定されているぞ。

⬇作ったステージを友達にプレーしてもらうと楽しいぞ。



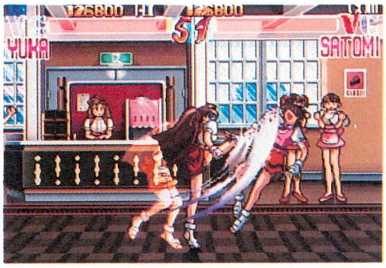
Lode runner is a trademark licensed exclusivelyto Douglas E.Smith
Ⓒ1983 Douglas E.smith,Ⓒ1994 Presage SoftwareDevelopment Company

アドヴァンストV.G.

・テイジイエル
・初回限定版特典付9800円[税別]
・ノーマルパッケージ7800円[税別]
・2月発売予定

『V.G.戦士』サターンに見参

パソコン版や他機種で大ヒットした人気ゲームがついに念願のサターンに登場！ 強くてかわいい女の子たちが、激しいバトルを繰り広げる対戦格闘ゲームだ。サターン版オリジナルの要素として、ビジュアルのグレードアップやキャラパターンの書き換えが行なわれる予定だ。



⬆かわいい女の子たちが、熱い火花を散らして大激突！

ⒸTGL1997

DREAM SQUARE 雛形あきこ

・ビデオシステム
・3800円[税別]
・'97年発売予定

『ヒナ』がもっと身近に！

〝ヒナ〞の相性で大人気のアイドル雛形あきこチャンのマルチメディアソフトだ。プレーヤーはヒナのお家に遊びに行って、ビデオクリップやパズルなどを楽しめちゃうぞ。

⬇テレビじゃ見れない素顔の彼女が見れるぞ！

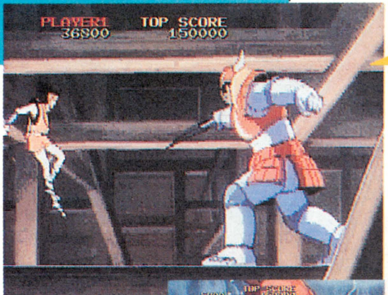
VIDEO SYSTEM/サンズ

タイムギャル&忍者ハヤテ

・エクセコ
・5800円[税別]
・1月17日発売予定

懐かしのLDゲームがサターンに

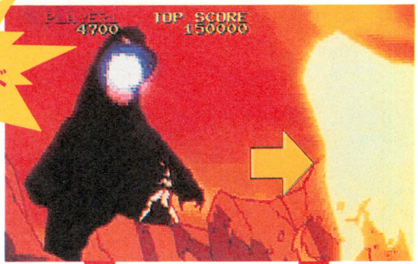
タイトーが業務用に開発した懐かしのLDゲームが、サターンに移植されるぞ。かわいらしいレイカちゃんが大悪党ルーダを追跡する『タイムギャル』と、さらわれた姫を救うためにハヤテが悪の城に挑む『忍者ハヤテ』の、ふたつのソフトがワンパッケージになって発売されるのだ。



➡すばやく冷静なコマンド入力で数々の危険を回避していこう。

ⒸTAITO CORP.1997
Ⓒ東映ビデオ
ⒸECSECO DEVELOPMENT 1997

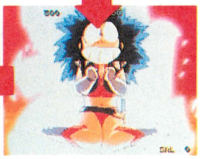
分岐では正確にコマンドを入れろ！



➡あっ、画面に右矢印の指示がでたぞ！

⬆バカにして笑う、こいつが大悪党ルーダだ。

入力NG



⬆恐竜の火炎攻撃をうけてしまった！

入力OK

⬆ひらりと身をかわしてうまくよけられたぞ。

グリッドランナー

・ヴァージン インタラクティブ
・5800円[税別]
・発売中

未来世界の鬼ごっこ

⬅敵の追跡をうまくかわしながら、効率よく旗を取ろう。

女王ヴォルガが支配する暗黒世界の敵を鬼ごっこで打ち倒せ！ ハラハラどきどきの対戦プレーが楽しめる〝鬼ごっこ〟のルールを採用したアクションゲームだ。プレーヤーがオニになると、ステージクリアーに必要な旗が集められなくなってしまう。早く敵にタッチして指定された数の旗を集めまくれ。

⬆敵より速く指定された本数の旗を取りきればステージクリアーだ。

SF映画もびっくりのオープニングデモ

⬅字幕までついちゃって、まさにSF映画のオープニングだ。

©Radical Entertainment Inc.©Virgin Interactive Entertainment,Inc.All rights reserved.Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS

・ティー・イー・エヌ研究所
・価格未定
・2月発売予定

➡話題のCR機を含む、計6機種が家で打てちゃうぞ。

最強のシミュレーター

⬅通常のひとり打ちのモードのほか、対戦パチンコなるモードもあるぞ。

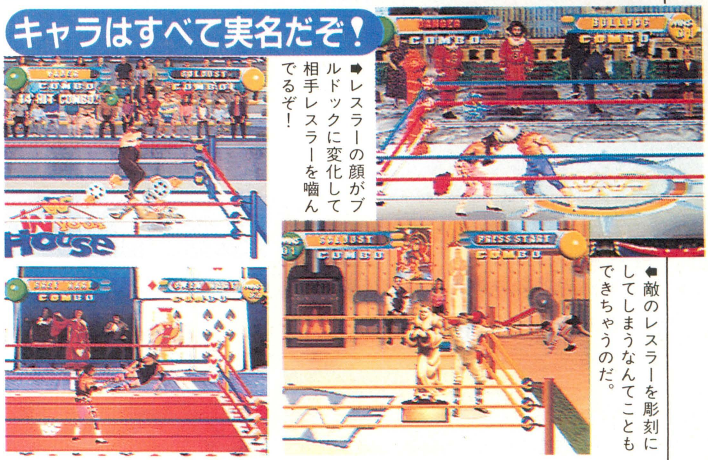
実機シミュレーションシリーズのサターン版。パチンコ台メーカーとして有名なSANKYOの人気機種を6種類も忠実に再現しているぞ。すべての台の釘が調節可能なので、よく行くお店の台を再現してプレーする、なんてこともできちゃうのだ。

©1996ティー・イー・エヌ研究所/SANKYO/iCS/フィルインカフェ

WWF In Your House

・アクレイムジャパン
・5800円[税別]
・2月発売予定

キャラはすべて実名だぞ！



➡レスラーの顔がブルドックに変化して相手レスラーを噛んでるぞ！

⬅敵のレスラーを彫刻にしてしまうなんてこともできちゃうのだ。

『レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム』の続編。WWFから選ばれた10人のレスラーが実名で登場するプロレスゲームだ。各レスラーには必殺技が用意されているほか、凶器を使っての攻撃も可能だぞ。

©1995 TitanSports,Inc.All Rights Reserved.©1996 Acclaim Entertainment,Inc.

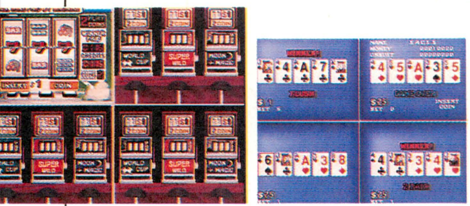
SUPER CASINO SPECIAL

・ココナッツジャパンエンターテイメント
・5800円[税別]
・1月10日発売予定

多人数でわいわい遊べる

オトナの雰囲気たっぷりの本格派カジノゲーム。実際のカジノで人気の高い7種類のゲームを収録しているぞ。ひとりプレーはもちろん、多人数でも楽しめるソフトだ。

⬆画面はポーカーを発展させたカードゲームのレット・イット・ベットだ。



⬇有名なブラックジャックも、もちろんプレーできるぞ。

©1996COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO,.LTD.

ハイパー3Dピンボール

・ヴァージン インタラクティブ
・5800円[税別]
・1月発売予定

➡バリエーション豊富な6種類の台がプレーできるぞ。

視点切り替え可能

オリジナルテーブルが6種類もプレーできちゃうピンボールゲーム。3Dと2Dに視点を切り替えてプレーが可能。テーブルには様々な仕掛けがあるので飽きがこないぞ。

©1995NMS Software and Virgin Interactive Entertainment,(Europe),Ltd.All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd

超新作情報

超絶大復活のこのコーナー。年の始めにふさわしい新鮮でナイスな情報を心してチェックせよ。

バロック

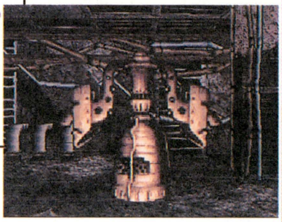
●スティング/価格未定/'97発売予定

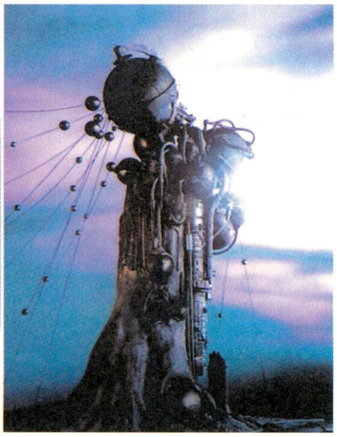
独特な世界観でストーリーが展開していく3D RPG。神経塔とよばれる謎につつまれた塔がゲームの舞台となり、主人公はその謎を解き明かしていくことになる。強制的なイベントはいっさい排除され、プレーヤーは自由な探検をすることができるのだ。プレーの仕方によってストーリーやクリアー時間が極端に変わってくるぞ。

神経塔の謎とは!

⬆服装からその独特な世界観が伝わってくるよね。真ん中の少年が主人公だ。

⬇無機質な感覚を受ける塔の内部。画面中心にある機械のようなものは、いったい!?





⬅プレーするたびに変化する塔の内部は、冒険のたびにプレーヤーを新鮮な気分にさせてくれる。

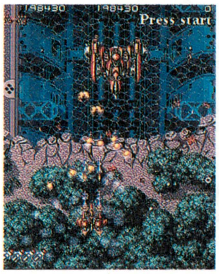
©スティング

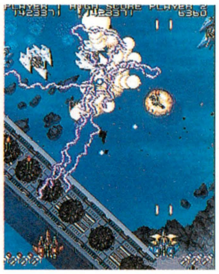
紫炎龍

●童/価格未定/春発売予定

業務用ST-V基板からの超完全移植

業務用基板ST-Vで開発中のシューティングゲーム『紫炎龍』が早くもサターンに移植決定だ!! サターン互換の基板なだけに移植は完璧。またサターン版では画面切り替えによってアーケードとサターンの、2種類のモードがプレーできるぞ。発売日がまだ未定なので、とりあえずはアーケード版をやりこんで発売を待て。





⬅ふたり同時プレーが可能なので、協力してガンガン進もう。

⬅⬆このキャラクターたちがそれぞれの機体のパイロットだ。

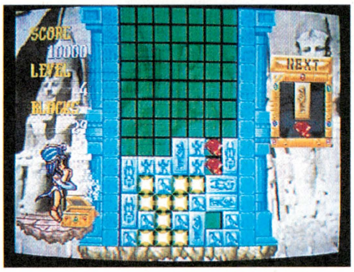
© 1997 Warashi Inc.

クレオパトラフォーチュン

●タイトー/5800円[税別]/2月14日発売予定

ねらえ神秘の大連鎖!

アーケードで好評だった落ちものパズルゲームの移植版。基本ルール"囲み消し"と"並べ消し"でブロックを消していき、レベル99を目ざそう。連続でブロックを消せば連鎖が発生し、それが6連鎖以上になると大連鎖となって高得点につながるぞ。当然ふたり対戦モードもあるので、さらに白熱したプレーになること間違いナシだ。



⬅がんばって6連鎖以上を達成させれば高得点な大連鎖になるぞ。

⬆サターン版オリジナルの"ミステリーモード"が追加されて、さらにおもしろくなったぞ。

© TAITO CORP. 1997

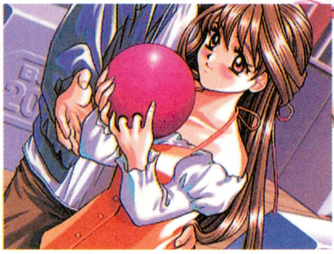
下級生

ずっとわたしだけを見ていて

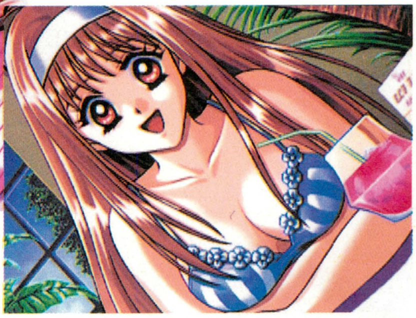
●エルフ/価格未定/発売日未定

かわいらしい女の子たちが登場する学園ものの恋愛シミュレーションゲーム『下級生』のサターン版。画面の色数がパソコン版では16色だったのに対して、サターン版では1024色になり表現力が格段にアップしている。またサターン版ではオリジナルグラフィックの追加や女の子キャラクターに声優を起用するなど、すべてにおいてパワーアップが図られているので、パソコン版以上の完成度が期待できるぞ。

⬇高校の３年生から卒業するまでの１年間を体験できる。ストーリーはプレーの仕方によって変化するぞ。



⬆女の子とつきあえるか、友達で終わるかはすべてプレーヤーの努力次第なのだ。



⬆パソコン版のパッケージを飾ったヒロイン、結城瑞穂ちゃんの水着姿もイイ感じです。

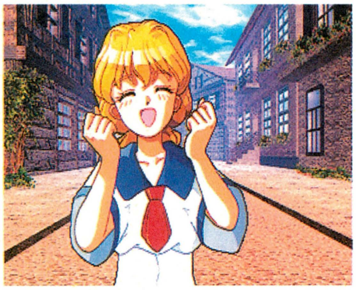
© elf ※画面はすべて開発中のものです

エーベルージュ

キミだけの物語を刻もう

●タカラ/価格未定/春発売予定

物語の舞台となるワーランドの危機を救う鍵“創造魔法”。その魔法の使い手を育成する学園で、５年間の学園生活を体験できる育成シミュレーションゲームだ。前編と後編の２部構成でゲームは進行していき、人々との出会い、数々のイベントを体験しながら、最終的には“創造魔法”を修得しなければならない。パソコン版から大幅に増加されたグラフィックとイベントが、より世界観を演出するぞ。



⬆グラフィックが追加されているのでパソコン版をプレーした人も必見の価値あり。

⬅キャラクターは、声優の起用でしゃべりまくるぞ。（写真はパソコン版）

➡恋愛シミュレーション的要素もあるのだ。（写真はパソコン版）

© FUJITSU 1996 REPROGRAM © TAKARA 1996

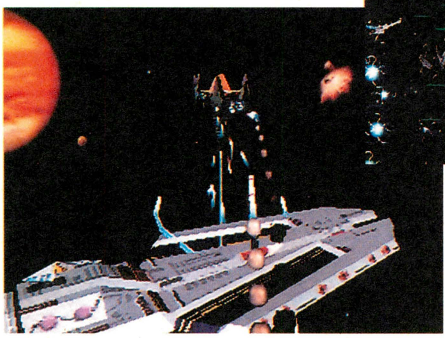
GRANDREAD

ドラマチックSFシミュレーション

●バンプレスト/価格未定/３月発売予定

士官候補生の主人公が戦争を体験しながら成長していく宇宙が舞台のSFシミュレーションゲーム。戦闘に突入すると、3D CGアニメーションが表示されて３次元的に戦いを見ることができるぞ。最大７つのユニットを組み合わせてひとつのユニットのように扱うことができる“小隊システム”を導入しているので多彩な戦略が可能だ。しかしユニットの特性を考慮して小隊を組まないとすぐに撃墜されてしまうぞ。

⬆ユニットどうしを組み合わせて小隊を作れるぞ。



⬅ユニットに攻撃指示をあたえると、3D画面に切り替わり戦闘が展開される。

⬆地球以外の星の人々も多数登場して、ストーリーを盛り上げてくれるぞ。

© BANPRESTO 1997 © C-Lab 1997 © BAHAMUT.

新作ソフトスケジュール

1月発売のソフト

10日	SUPER CASINO SPECIAL/ココナッツジャパンエンターテイメント/5800円
10日	ロードランナー エクストラ/パトラ/4800円
10日	ファンキーヘッドボクサーズ/吉本興業/5800円
10日	LEGEND OF K-1/ポニーキャニオン/4980円
10日	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵/セガ/2800円
14日	天外魔境 第四の黙示録/ハドソン/6800円
17日	天地無用!登校無用 アニラジコレクション/エクシングエンタテイメント/8800円
17日	ブラストウインド/テクノソフト/5800円
17日	タイムギャル&忍者ハヤテ/エクゼコ/5800円
17日	心霊呪殺師 太郎丸/タイムワーナー インタラクティブ/5800円
17日	ロックマン8 メタルヒーローズ/カプコン/5800円
24日	トゥーム レイダース/ビクターソフト/5800円
24日	EVE burst error/イマジニア/7800円
24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION/セガ/5800円/モデム対応
24日	ダイナマイト刑事(デカ)/セガ/5800円
24日	ROOMMATE～井上涼子～/データム・ポリスター/5800円
31日	ダイハード・トリロジー/セガ/5800円
31日	三國志リターンズ/光栄/6800円
31日	FIGHTING ILLUSION～K-1 GRAND PRIX～翔/エクシングエンタテイメント/価格未定
31日	BUG TOO!!/セガ/5800円
上旬	2TAX GOLD/ヒューマン/5000円
下旬	スポット ゴーズトゥハリウッド/ヴァージン インタラクティブ/5800円
下旬	プラドルDISC データ編 レースクイーンG/Sada Soft/3800円
下旬	シミュレーションズー/ソフトバンク/5800円
下旬	エリア51/ソフトバンク/価格未定
1月	KRAZY IVAN(クレイジーイワン)/ソフトバンク/5800円
1月	NHL パワープレイ'96/ヴァージン インタラクティブ/5800円
1月	3Dベースボール～ザ・メジャー/BMGビクター/5800円
1月	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-/ビック東海/5800円
1月	ウルフファングSS 空牙2001/エクシングエンタテイメント/5800円[予価]
1月	ハイパー 3D ピンボール/ヴァージン インタラクティブ/5800円
1月	アクチャー ゴルフ/ナグザット/5800円
1月	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS/ティー・イー・エヌ研究所/価格未定

2月発売のソフト

14日	クレオパトラフォーチュン/タイトー/5800円
14日	天城紫苑/CLIP HOUSE/6800円[予価]
14日	エレベーターアクションリターンズ/ビング/5800円
14日	サクラ大戦 花組通信/セガ/4800円
21日	きゅー爆っく/アクティビジョン・ジャパン/5800円
21日	SEGA AGES/ファンタジーゾーン/セガ/3800円
28日	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes/ティーアンドイーソフト/6800円
28日	優駿～クラシックロード～/ビクターソフト/5800円
28日	新・海底軍艦～鋼鉄の孤独～/アスキー/価格未定
28日	SEGA AGES/メモリアルセレクション/セガ/4800円
28日	mr.Bones/セガ/5800円
下旬	超FLAPPY/デービーソフト/5800円
下旬	コマンド アンド コンカー/セガ/6800円
2月	アドヴァンストV.G./テイジイエル/初回限定版9800円/ノーマル版7800円
2月	ファンタステップ/ジャレコ/価格未定
2月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか/バンダイビジュアル/6800円[予価]
2月	ブラック ドーン/ヴァージン インタラクティブ/5800円
2月	だいな♥あいらん/ゲーム アーツ/価格未定
2月	逆鱗弾/ヴァージン インタラクティブ/5800円
2月	重装機兵レイノス2/メサイヤ/価格未定
2月	SpaceJAM/アクレイムジャパン/5800円
2月	JAMエクストリーム/アクレイムジャパン/5800円
2月	WWF In Your House/アクレイムジャパン/5800円
2月	パネルティアストーリー～ケルンの大冒険～/翔泳社/価格未定
2月	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム/アクレイムジャパン/5800円
2月	ZAP! SNOWBOARDING TRIX/ポニーキャニオン/5800円
2月	実戦パチンコ必勝法! TWIN/サミー/5800円
2月	アイアンブラッド/アクレイムジャパン/5800円
2月	未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編/NETYOU/価格未定
2月	続ぐっすんおよよ/バンプレスト/5800円[予価]
2月	キューブバトラー/やのまんゲームズ/5800円[予価]
2月	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編/ソネット・コンピュータエンタテイメント/価格未定

3月発売のソフト

7日	WORMS(ワームズ)/アイマックス/5800円
7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ!～/BMGビクター/6800円
28日	スチームハーツ/テイジイエル/価格未定
28日	ファーランドストーリー2(仮題)/テイジイエル/価格未定
上旬	スカルファング-空牙外伝-/データイースト/価格未定
下旬	機動戦士Zガンダム 前編(仮題)/バンダイ/6800円
下旬	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～/データイースト/6800円
3月	3Dウルトラピンボール/シエラ・バイオニア/5800円[税込]
3月	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー/メディアクエスト/5800円[予価]
3月	太平洋の嵐2/イマジニア/価格未定
3月	ハークス アドベンチャー/ビーピーエス/5800円
3月	フィッシング甲子園Ⅱ/キングレコード/6800円
3月	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～/グラムス/6800円[予価]
3月	神凰拳/ザウルス/価格未定
3月	プロピンボール/イマジニア/5800円
3月	WARA² WARS 激闘! 大軍団バトル/翔泳社/価格未定
3月	ウエルカムハウス/イマジニア/5800円
3月	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファースト ヴォリューム/メディアワークス/5800円
3月	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖/ジャレコ/5800円
3月	GRANDREAD/バンプレスト/価格未定
3月	モンスタースライダー/ダットジャパン/価格未定
3月	爆れつハンターR/キングレコード/5800円
上旬	大海信長伝 GE・TENⅡ/アイマックス/6800円[予価]

4月以降発売のソフト

4月	麻雀青天井/毎日コミュニケーションズ/5800円[予価]
4月	雀帝｢バトルコスプレイヤー｣/ダイキ/6800円[予価]
7月	Guilty Gear/アークシステムワークス/5800円
9月	ファンズフォルム(仮題)/日本エムエムアイテクノロジー/価格未定

'97年発売のソフト

'97年春	Jリーグ GO!GO!GOAL(仮題)/テクモ/価格未定
'97年春	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者/バンダイ/4800円
'97年春	DREAM SQUARE 雛形あきこ/ビデオシステム/3800円
'97年春	ドラゴンマスターシルク/データム・ポリスター/6800円
'97年春	ドラゴンハート/アクレイムジャパン/5800円
'97年春	マリオ武者野の超将棋塾/キングレコード/7800円
'97年春	FAKE DOWN(フェイクダウン)/システムサコム/価格未定
'97年春	デジタルアンジュ～電脳天使SS～/徳間書店インターメディア/5800円[予価]
'97年春	スーパーパンコレクション/カプコン/5800円
'97年春	ジーベクター/伊藤忠商事/価格未定
'97年春	卒業～クロスワールド/小学館プロダクション/5800円[予価]
'97年春	DOOM(ドゥーム)/ソフトバンク/5800円[予価]
'97年春	ナイスショット/アクレイムジャパン/5800円
'97年春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝/エス・エヌ・ケイ/価格未定
'97年春	CROC!(仮題)/メディアクエスト/価格未定
'97年春	デザエモン2(DEZA2)/アテナ/価格未定
'97年春	ゲーム天国/ジャレコ/価格未定
'97年春	グランディア/ゲーム アーツ/価格未定
'97年春	スレイヤーズ/角川書店/価格未定
'97年春	マジック・ザ・ギャザリング/アクレイムジャパン/5800円
'97年春	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮題)/アクレイムジャパン/5800円
'97年春	シルエット ミラージュ/トレジャー/価格未定
'97年春	メタルスラッグ/エス・エヌ・ケイ/価格未定
'97年春	D-XHIRD/タカラ/価格未定
'97年春	魔法学園ルナ/角川書店/価格未定
'97年春	天地無用!魎皇鬼　連鎖必要/パイオニアLDC/価格未定
'97年春	ヘンリーエクスプローラーズ/コナミ/価格未定
'97年春	ボイスファンタジア/アスク講談社/価格未定
'97年春	リーサルエンフォーサーズ(仮題)/コナミ/価格未定
'97年春	英雄志願-Gal Act Heroism-/マイクロキャビン/6800円[予価]
'97年春	紫炎龍/童/価格未定
'97年春	エーベルージュ/タカラ/価格未定
'97年春	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression/セガ/価格未定
'97年春	ヴォイスステーション part1/ソネット・コンピュータエンタテイメント/価格未定
'97年夏	幻の魚 The Phantom Fish/ソフトオフィス/価格未定
'97年夏	レイヤーセクションⅡ(仮題)/メディアクエスト/価格未定
'97年夏	X-MEN VS ストリートファイター/カプコン/価格未定
'97年夏	The Sequel to MYST RIVEN/サンソフト/価格未定
'97年夏	タンク(仮題)/BMGビクター/価格未定
'97年夏	スパイダー(仮題)/BMGビクター/価格未定
'97年	DREAM SQUARE 山田まりや/ビデオシステム/3800円
'97年	メックウォリア2/アクティビジョン・ジャパン/価格未定
'97年	Jリーグエキサイトステージ V1/エポック社/価格未定
'97年	RENSA-恋鎖-/シグナルライト/5800円
'97年	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE/パイオニアLDC/価格未定
'97年	ゼロヨンチャンプDooZy-J TypeR/メディアリング/価格未定
'97年	エンジェル グラフィティ(仮題)/ココナッツジャパンエンターテイメント/価格未定
'97年	モトクロス(仮題)/ココナッツジャパンエンターテイメント/価格未定
'97年	コットン2/サクセス/価格未定
'97年	フォトジェニック/サンソフト/価格未定
'97年	バロック/スティング/価格未定
'97年	ガーディアンフォース/サクセス/価格未定
'97年	ぷりてぃ電波ジャック(仮題)/メディアエンターテイメント/価格未定

発売日未定のソフト

BLAM! マシーンヘッド/ヴァージン インタラクティブ/5800円
怪盗セイント・テール/トミー/6800円[予価]
パチンコ倶楽部/I.S.C./価格未定
センチメンタル・グラフティ/NECインターチャネル/価格未定
ボディ バイオニクス～驚異の小宇宙 人体/メディアクエスト/5800円
ハート オブ ダークネス/ビクターソフト/価格未定
エアーコマンダー/バンプレスト/5800円[予価]
ぱにっくちゃん/イマジニア/6800円
MARICA～真実の世界～/ビクターソフト/5800円[予価]
卒業S(仮題)/NECインターチャネル/6800円[予価]
カオスシード/ネバーランドカンパニー/価格未定
ドラゴンナイト/エルフ/価格未定
大江戸ルネッサンス/パック・イン・ソフト/価格未定
東京立身出世伝(仮題)/ナグザット/5800円
真髄・碁仙人(仮題)/J・ウイング/価格未定
RAYMAN2(仮題)/UBIソフト/価格未定
神罰 人生の意味/ガイナックス/価格未定
開運!なんでも鑑定団/テレビ東京/5000円
囲碁/アスキー/6800円[予価]
ARENA(仮題)/ソフトバンク/価格未定
HOUSING/スーパーソフトウェア/価格未定
HOUSING CATALOG/スーパーソフトウェア/価格未定
Super301 S.Q.(仮題)/日本物産/価格未定
US ドラッグチャンプ(仮題)/日本物産/価格未定
V.R.麻雀(仮題)/日本物産/価格未定
ダービースタリオン・サターン(仮題)/アスキー/価格未定
現代大戦略 Strikes(仮題)/システムソフト/価格未定
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮題)/システムソフト/価格未定
パチンコファイター(仮題)/プレ・ステージ/価格未定
テラクレスタ3D(仮題)/日本物産/5800円[予価]
モンスターメーカー～ホーリーダガー/NECインターチャネル/6800円
X-JAPAN2(仮題)/セガ/価格未定
ダンジョン・マスター(仮題)/ビクターソフト/価格未定
スワッグマン/ビクターソフト/価格未定
マーヴル・スーパーヒーローズ/カプコン/価格未定
サイバーボッツ/カプコン/価格未定
ロックマンX4/カプコン/価格未定
東京SHADOW/タイトー/価格未定
ぷるるん! シェイプUPガール(仮題)/J・ウイング/価格未定
ソニック・ザ・ファイターズ(仮題)/セガ/価格未定
My dream～オンエアが待てなくて～/日本クリエイト/価格未定
銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～/ハドソン/価格未定
MVPベースボール'96(仮題)/データイースト/価格未定
スタートリング・オデッセイ1-ブルーエボリューション/レイフォース/価格未定
スタートリング・オデッセイ2-魔竜戦争/レイフォース/価格未定
スタートリング・オデッセイ3-ミレニアムの聖戦/レイフォース/価格未定
わくわく7/サンソフト/価格未定
同級生2/NECインターチャネル/価格未定
下級生/エルフ/価格未定
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織(仮題)/コナミ/価格未定
もってけたまご/ナグザット/価格未定
汽船海賊(仮題)/ネバーランドカンパニー/価格未定
ルナ エターナルブルー/角川書店/価格未定
ときめきミュージックCD2(仮題)/コナミ/価格未定
ラストブロンクス/東京番外地/セガ/価格未定
バーチャファイター3/セガ/価格未定
フリーク トークファクトリー(仮題)/メディアエンターテイメント/価格未定
蒼穹紅蓮隊/エレクトロニック・アーツ・ビクター/5800円
テーマパーク2(仮題)/エレクトロニック・アーツ・ビクター/価格未定
スカイターゲット/セガ/価格未定
マンクスTT/セガ/価格未定

TECH SATURN 1997/2月号

ENDSECTOR

STAFF
■発行人　橋本孝久
■編集人　河野真太郎
■編集長　山川真太朗
■副編集長　林久徳／田川実／上京陽一／花塚弘／比嘉隆／鈴木義孝
■デジタリスト　本間智嗣
■アートディレクター　岡崎弥佳
■デスク　吉田剛／喜多村崇之／勝又孝志／野田みね
■編集スタッフ　及川史朗／内田幸二／後藤名保／田村裕二／楠見亮太／南謙治／佐藤隆博／式町明／関口敬文／梅山留美子／濱野高正／長井ひろみ／仲川正紀／大村正明／小野雄彦／小林章彦／安達孝之／諸星和明／鈴木妥／飛田浩一
■制作スタッフ　岡田真由美／藤井宏昌／嘉瀬智之／鈴木昭宏／菊池聖司／木村悦子／青木弘史／岡本圭介／富澤賢史／井澤利昭／門治／長嶋恒光／水田貴之
■編集協力　五十嵐久和／戸塚井一／広井王子／雨宮慶太／葉山宏治／菅浩江／神代創／スタパ齋藤／K-Writer's Club（朝日幸嗣／荻原佳人／小野寺航／山岸桂）／荒木秀哉／水田虎太郎／佐藤裕／村田茂徒／白幡敦／佐藤大作／飯塚亜紀子／横内一博／田中志佳／立石瑞穂／牧亮児／佐藤仁美／冨田敬弘／鶴野ゆみ／青山延崇／羽田野裕司／田中進之祐／高橋市郎／五十嵐ちはる／花島次郎／阿部悟郎／高橋純／中丸清一／高橋量／茂木正樹／木崎貴史／高山真彰／谷内潤／高山真彰／小松智幸／石川整／福井祐貴／篠原義夫／茂木正樹／斉藤徳子／木村恵里香／遠藤大輔／園下哲弘／河嶋啓
■制作進行　栗原和子／樽本義之／山本一正／稲垣大地
■制作協力　FIRE DRAGON／OFFICE outlet／丹羽和夫／原田優子／横川隆／山口ひろみ／深山典子／荻原デザイン事務所／伊藤誠司
■ビデオ編集スタッフ　村山章／竹下賢一
■アメリカ駐在　ズル・アリフィン／TOMOYASU SEKINE／新関政人
■フォトグラフ　八木澤芳彦／佐藤倫子／岡田清孝／松本匡史／神田喜和／長谷川朗／高橋智
■イラスト・オブジェ　玄妙兄弟／いのまたむつみ／中井覚／吉崎観音／吉松孝博／近藤るるる／柴田流麗子／ひさの瑠珈／近永早苗／あかつきごもく／奥谷かひろ／羽生生純／栗山／金井哲夫／雨宮慶太／武田和史／モリコギト／安田稔／小川雅史
■CD-ROMプログラミング　株式会社CSK総合研究所
■CD-ROM制作協力　株式会社セガ・エンタープライゼス／株式会社ネクサスインターラクト／株式会社ビクターインタラクティブソフトウェア／吉本興業株式会社／株式会社データム・ポリスター／グラムス株式会社／株式会社ハドソン／株式会社アーツビジョン／代々木アニメーション学院（長田梢／鈴木考次）／しりあがり寿／河合克夫／塩浦順一／吉崎観音／株式会社ホテル・アクシオン会津高原
■出版業務　望月紹良／関根隆之
■広告営業　大野真／小林健太郎／原川朗広／森川正雄
■雑誌営業　玉舎直人／井上大介／村上英紀

広告目次

株式会社メディアクエスト …… 表2
株式会社ワープ …… 表3見開
株式会社セガ・エンタープライゼス …… 表4
ヒューマン株式会社 …… 16
株式会社ゲームアーツ …… 17
日本メディアプログラミング 株式会社 …… 18
アクティビジョン・ジャパン株式会社 …… 19
株式会社カプコン …… 20〜21
公共広告機構 …… 81
日本ビクター株式会社 …… 82〜83

■発行日　1997年2月1日
■発行所　株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
■大代表　03-5351-8111
■出版営業部　03-5351-8194（ダイヤルイン）
■広告営業部　03-5351-8199（ダイヤルイン）
■振替　東京4-161144
■テック編集部　03-5351-8362（ダイヤルイン）
■テック質問電話　03-5351-8243（祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで）

●本誌およびCD-ROMは、著作権法上の保護を受けています。本誌の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラム含む）株式会社アスキーから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

切り取ってCD-ROMケースに入れてお使いください。

CG提供：ハドソン

©1997 HUDSON SOFT　©1989,.1997 RED.

TECH SATURN
1997/2月号

編集スタッフ大募集!!

TECH SATURNでは、編集者、デザイナーの契約社員、編集補助のアルバイトを募集しています。募集期間は1月末日まで。履歴書と自己ＰＲ文を、下記あて先まで送ってください。書類選考のうえ、面接者には電話連絡させていただきます。

契約社員は基本的に経験者に限ります。条件は当社規定によります。勤務時間は原則午前9時30分から午後6時まで。土曜日、日祭日は休み。年3回9日以上の休暇があります。

アルバイトは18歳以上で、週4日以上働ける人を募集します。時給は当編集部規定額よりスタート。時間は午前9時30分から午後11時までの間で、都合のいい最低6時間を選択していただきます。

あ て 先

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
（株）アスキー テック編集部
「TECH SATURN 編集スタッフ募集」係

テック編集部では以下のような人を求めています（'97年サターンチーム編）

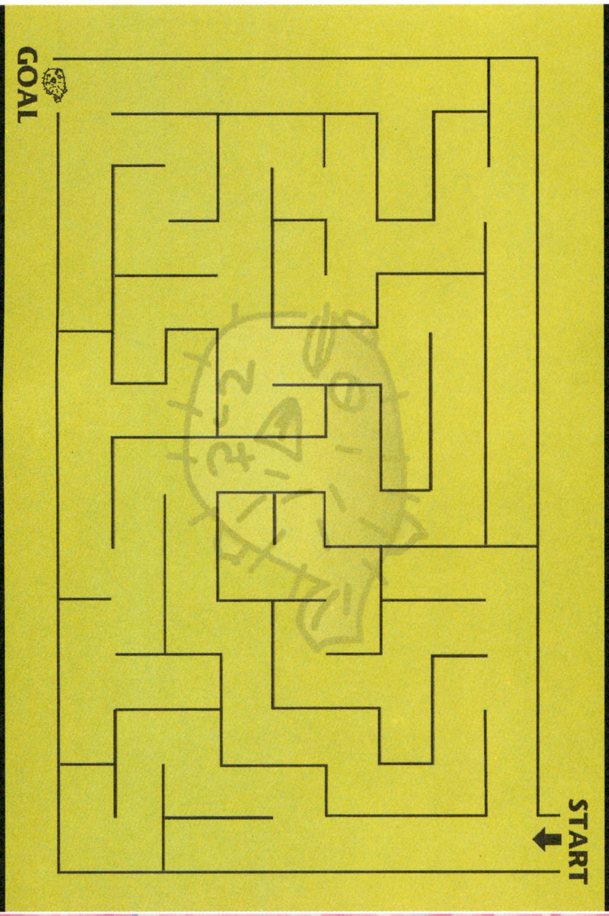
AD岡崎（フグの生みの親）	キムタク（本物）
デザイナー岡田（元祖激辛トーク）	聡明でスタイルが良くてハンサムor美人
ばんだ～な林（メガネ好き）	ミソ汁を作るのがうまい女性
田川ラメ夫（カエル好き）	オレの代わりに『3Dバカ一代』をやってくれる人
ガンツ及川（オカルト好き）	月と魔法と騎士のキーワードに心当たりのある聖戦士
ナル内田（巨乳好き）	オッパイの大きな人（男性不可）
荒木カプリコ（カプリコ好き）	出てるトコ出てて、引っ込んでるトコ引っ込んでる人
ボブ水田（車嫌い）	ヤバくなってもあちら側へ行かない人
佐藤裕（ペンネーム募集中）	セカンドインパクトが起きても会社に来れる人
白幡敦（デカイほう）	受けのうまい人
村田茂徒（ちっちゃいほう）	「セガサターンを探せた～ん」とかブチかませる人
佐藤大作（中西チック）	話をするトキに人の目をまっすぐ見れる御人

上の条件でひとつでも自分にあてはまるのがあったら（べつになくてもいいけど）とりあえず履歴書を書いてみるってのは、どーでしょ？

TECH SATURN '97年3月号は2月8日（土曜日）発売予定
まだまだブッ飛ばすぜい

●体験版＆デモ版
天外魔境 第四の黙示録/トゥームレイダース/ファンキーヘッドボクサーズ/ROOMMATE ～井上涼子～/クォヴァディス2/m ～君を伝えて～

●Tech Broad Casting
増刊AM2研通信/ポリゴン伯爵/さるやまハゲの助アワー/デジタル土星通信/32偶像 サタンちゃん
Digital Coneta Factory



●サターンゲーム情報
『トゥームレイダース』

※CD-ROM内の体験版をいったん起動すると、メニュー画面に戻ることはできません。体験版を終了したいときは、サターン本体のリセットボタンを押してください。ソフトリセットをすると不具合が起こる場合があります。
本誌付録CD-ROMは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレーヤーなどで再生すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

これだけおぼえてください。

耳の不自由な人が、困ったとき話す
手話です。

「協力して

●左手をにぎり
親指を上に向ける。
そして
その左手の甲を右手で2回たたく。

ください」

●頭を下げながら
片方の手を
顔から下に、少し動かす。

西村知美

耳の不自由な人は、外見上聞こえる人と変わりありません。全国で約35万8千人(※厚生省調べ・平成3年)。これだけ多くの人が、聞こえる人とのコミュニケーションに障害を感じています。ですから、聞こえる人が「協力してください」という手話を知っていることで聞こえない人は安心できます。後は、筆談ができるのです。手話のできる人は、まだまだ少ない。これから手話を本気で学ぼうという人が、もっと増えてほしいと思うのです。まず手始めに、これだけおぼえてください。

これから手話を学んでみたいという皆様は下記へどうぞ。◎全日本聾唖連盟本部＝〒162 東京都新宿区山吹町 130SKビル 03(3268)8847

●北海道 011(221)2695 ●青森県 0177(38)5880 ●岩手県 019(651)2248 ●宮城県 022(293)5532 ●秋田県 0188(64)2782 ●山形県 0236(54)2154 ●福島県 0245(22)0681
●茨城県 029(248)0029•0871 ●栃木県 028(621)7896 ●群馬県 0272(31)6870 ●埼玉県 048(824)5277 ●千葉県 043(243)8033 ●東京都 03(3209)8377 ●神奈川県 0466(27)9124
●山梨県 0552(53)0088 ●新潟県 025(284)4028 ●長野県 026(244)1757 ●富山県 0764(33)3815 ●石川県 0762(64)8615 ●福井県 0776(22)2538 ●岐阜県 058(273)1111(内533)
●静岡県 054(254)6294 ●愛知県 052(221)8545 ●三重県 0592(29)8540 ●滋賀県 0775(64)7722 ●京都府 075(722)1285 ●大阪府 06(761)1394 ●兵庫県 078(371)5613
●奈良県 07442(9)0133 ●和歌山県 0734(33)4324 ●鳥取県 0857(31)0236 ●島根県 0852(32)5972 ●岡山県 086(224)2270 ●広島県 082(252)0303 ●山口県 0839(23)2285
●徳島県 0886(56)4737 ●香川県 0878(68)9200 ●愛媛県 089(923)7928 ●高知県 0888(22)2794 ●福岡県 092(843)8635 ●佐賀県 0952(22)7307 ●長崎県 0958(47)2572
●熊本県 096(383)5587 ●大分県 0975(51)2152 ●宮崎県 0985(38)8733 ●鹿児島県 0992(58)1579 ●沖縄県 098(861)9277

※数字は聴覚・言語障害者の数。厚生省が5年に1度調査(18歳以上・在宅の方)。平成8年9月現在、最新のデータ

(社)公共広告機構は、広告を通じて住みよい社会づくりに奉仕しようという、会員のご支援により活動している非営利法人です。●この広告についてのご意見・ご感想をご覧の雑誌名をご記入のうえ、お寄せください。●ご希望の方に、当機構の案内パンフレットをお送りします。(切手190円)／東京事務局〒104東京都中央区築地1-9-9細川ビル☎(03)5551-5195／大阪事務局〒550大阪市西区靭本町1-6-6☎(06)443-2404／名古屋事務局〒461名古屋市東区東桜1-2-14☎(052)951-4158／九州事務局〒810福岡市中央区赤坂1-16-10☎(092)713-2558／北海道事務局〒060札幌市中央区北大通西5-11-1☎(011)214-5115／沖縄事務局〒900那覇市久茂地3-21-1(國場ビル8F)☎(098)862-6144／東北事務局〒980仙台市青葉区五橋1-2-28河北新報社内☎(022)211-1324

AC 人と人とを結ぶ、思いやり
公共広告機構
http://www.inter.co.jp/ac/

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"
バトろうぜ
VATLVA
バトルバ
TM
標準価格5,800円(税別)
サターンソフト初! 対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。
1～2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は60種からセレクト可能。近未来のカーバトルが、いよいよやって来る。
*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとして、その表示を承認したものです。
■制作:㈱エインシャント ■発売/販売:日本ビクター㈱ ©1996 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED./©1996 ANCIENT. CORP.

Victor・JVC

私立バトルバ学園速報

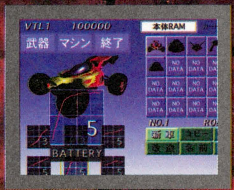
ついに、開催。

空前絶後の入学試験(バトルバ)だ。勝利は誰の手に!
総勢15人の精鋭たちが、激突する。

Victor・JVC

これは、おどろき!
バトルバのオープニングシーンが、
よりクリアな映像で再現される!

Vサターン/セガサターン専用
ビデオCD&フォトCD
ツインオペレーター
RG-VC2
標準価格21,000円(税別)



エンジン・サス・タイヤ・バッテリー・装甲など、マシンは自在に改造ができ、オリジナルを造ってセーブできる。オリジナルキャラクターは、マンガ家"有賀ヒトシ"氏の書き下ろし。BGMは、"古代祐三/川島基宏"両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。

※画面写真・設定イラスト等は開発中のものです。

●ビクターは、インターネットを通じて最新の情報をご案内しています。バトルバ情報のURLは、http://www.jvc-victor.co.jp/vatlvaです。
●㈱エインシャントのホームページでも、バトルバ情報をご案内しています。URLは、http://www.ancient-corp.comです。

ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……[ビクターお客様ご相談センター]東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 ※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

日本ビクター株式会社

W
A
R
P.

早く
やって
欲しい。

大作完成!!

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

ついに発売

SEGASATURN 用ソフトウェア　CD-ROM 4 枚組　6800円(税別)

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGASATURN

戦闘開始。

——— 8体のバーチャロイドが
繰り広げるハイスピード3Dバトル。

アーケードで人気の対戦バトルシミュレーションが
ついにセガサターンへ完全移植。
ゲーム前半は適性シミュレーション、
後半は地上から宇宙への実戦へ。
興奮と迫力がよみがえるアーケードモード、
2人で対戦ができるバーサスモードは
画面が横分割・縦分割が選べられる。
プレイヤーの腕を試すランキングモードも用意。
さらにアーケードではできなかった
ボスキャラ・隠しキャラまで操作が可能。
諸君は無事、適性シミュレーションを通過し、
月軌道上へと遠距離マインドシフト、戦場へと
駆り出され、部隊の一兵卒として戦うのだ。
健闘を祈る ———。

電脳戦機バーチャロン
新発売 5,800円【対戦バトルシミュレーション】
【専用ツインスティック対応】

SEGA AM R&D DEPT.#3 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です

テック サターン・2月号
平成9年2月1日発行
発行人 橋本 孝久/編集人 河野 真太郎
発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03・5351・8111(大代表)
☎03・5351・8362(編集部)
定価980円(本体951円)

Printed in Japan 凸版印刷
T1006449020981
雑誌06449-02